Hammerhart…



Sie sind das Salz in der Suppe bei jedem Urlaub – grandiose Sehenswürdigkeiten wie der Louvre in Paris, das Kolosseum in Rom und der Buckingham Palast in London. Genauso verhält es sich mit den Instanzen in World of Warcraft, die eine willkommene Abwechslung von der üblichen Level-Tretmühle bieten. Suchen Sie sich einfach ein paar abenteuerlustige Freunde und schon kann es losgehen. Wir begleiten Sie bei Ihrem Dungeon-Streifzug durch Azeroth und verraten, wie Sie am besten mit der Defias-Bruderschaft in den Todesminen abrechnen, was Sie im Scharlachroten Kloster erwartet oder welche Bossen in den Schwarzfelstiefen die interessanteste Beute mit sich führen. Natürlich mit ausführlichen Karten, Beschreibungen aller Bosse und Taktiken, die funktionieren.

Auf zum Endspiel!

Richtig anspruchsvoll wird es, sobald Sie Level 58 erreicht haben und endlich die Scherbenwelt erforschen dürfen. Das Höllenfeuerbollwerk beispielsweise ist zwar nur der Einstieg in die Instanzen der neuen Welt, die Bosskämpfe stellen für Neuankömmlinge aber eine echte Herausforderung dar. Richtig hart wird es dann in den 70er-Dungeons wie Arkatraz, dem Schattenlabyrinth oder den Zerschmetterten Hallen. Aber selbst diese sind mit unseren ausführlichen Walkthroughs samt detaillierten Karten und Bossstrategien ein echtes Kinderspiel!

Instanzübersicht



Der Flammenschlund

Machen Sie sich als Hordespieler bereit für Ihre erste Begegnung mit Elite-Gegnern. Im Flammenschlund wird Ihnen ordentlich eingeheizt!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

Ihre ersten grünen und blauen Gegenstände erhalten Sie als Hordespieler in der Anfängerinstanz „Der Flammenschlund" im Herzen Orgrimmars.

1 Maur Grimmtotem

Wenn Sie den ersten Raum von Flammenschlundtroggs befreit haben, finden Sie sich vor einer Weggabelung wieder. Links und rechts führt ein Gang entlang, gesäumt mit weiteren Troggs.

Entscheiden Sie sich erst für den rechten Gang. Hinter einer Kurve geht es einen Weg hinauf, der in eine kleine Höhle führt. Achtung, lassen Sie erst Ihre Heiler Mana tanken, bevor Sie sich dort hineinstürzen, denn darin befinden sich gleich drei Gegner, einer davon ist der Häuptling der Flammenschlundtroggs höchstpersönlich. Hier finden Sie den Ranzen, den Sie für Ihre Quest aus Donnerfels mitnehmen.

Die Orks der Sengenden Klinge

Folgen Sie jetzt dem linken Weg, der nach oben führt. und erledigen Sie erst mal die Elementare, die zum Teil im halben Dutzend auf Sie warten.Wenn Sie dann aus dem dunklen Gang in eine riesige Höhle treten und ein paar Orcs der „Sengenden Klinge" vor sich sehen, sind Sie richtig. Hier wird es etwas unübersichtlich. Laufen Sie einmal außenherum und erledigen Sie jede der kleinen Grüppchen. Hier bekommen Sie die Bücher, die Sie für Ihre Quest aus Unterstadt benötigen.

2 Taragaman der Hungerleider

Wenn Sie den Raum fast leergeräumt haben, haben Sie freien Blick auf die Mitte. Hier findet sich Taragaman der Hungerleider, ein Stufe-16-Elite-Gegner. In unserem Extra-Kasten lesen Sie, wie Sie diesen Boss bezwingen.

3 Jergosh und seine Freunde

Auf dem Weg um Taragaman herum wird Ihnen eine Rampe zu weiteren Orcs der Sengenden Klinge aufgefallen sein, die Sie genau jetzt betreten.

Jergosh steht Ihnen mit 1.350 Lebenspunkten gegenüber und bringt auch gleich noch zwei Wachen mit, die jeweils 850 Lebenspunkte besitzen. Jergosh wird FLUCH DER SCHWÄCHE und FEUERBRAND auf Sie wirken. Ihre Heiler haben also einiges zu tun, damit dieser Bosskampf ein gutes Ende nimmt.

4 Bazzalan

Gehen Sie den Weg, den Sie gekommen sind, wieder zurück, bis Sie einen sehr schmalen, dunklen Pfad am Berg entdecken. Folgen Sie dem Weg, bis Sie vor Bazzalan stehen. Seine 1.500 Lebenspunkte sind nicht unbedingt eine Herausforderung und auch sonst hat dieser Gegner nicht viel zu bieten. Sie werden ihn in erster Linie für Ihre Quest brauchen.

Wo gibt's die Quests?

- **Orgrimmar, Tal der Weisheit** – Thrall persönlich wird Ihnen zuerst eine leichtere Aufgabe geben, bevor er Sie für „Verborgene Feinde" in den Dungeon schickt.
- **Orgrimmar, Kluft der Schatten** – Neeru Feuerklinge steht genau vor der Instanz und von ihm bekommen Sie „Vernichtung der Bestie".
- **Unterstadt, Das Apothekarium** – Varimathras wird Sie für „Die Macht der Zerstörung" in den Flammenschlund schicken.
- **Donnerfels, Anhöhe der Ältesten** – Rahauro wird Sie auf die Suche nach dem verlorenen Ranzen schicken und Sie bitten, ein paar Troggs im Flammenschlund für ihn zu erledigen.

Was fällt für mich ab?

Die ersten grünen Gegenstände fallen hier für jede Klasse ab. Von Stoff bis Schwere Rüstung geht niemand leer aus. Blaue Rüstung und Waffen finden sich vor allem für Krieger und Schurken in Form von Schwertern und Dolchen. Für Stoffträger gibt es eine gute Robe und Armschienen abzugreifen.

Wie erledige ich Taragaman den Hungerleider?

Lebenspunkte: 1.850

Fähigkeiten: FEUERNOVA, WEGSCHLEUDERN

Taktik: Sofern Ihnen nichts anderes übrig bleibt, stehen Sie so weit wie möglich von Taragram entfernt. Vor allem als Heiler halten Sie gebührenden Abstand, denn nachdem Taragram Ihren Krieger weggeschleudert hat, sucht er sich ein neues Ziel. Das wird ungut für Sie enden!

FEUERNOVA – Verursacht Schaden an allen in der Nähe befindlichen Spielern. Fernhalten ist Pflicht!

WEGSCHLEUDERN – Stehen Sie als Krieger niemals in Richtung Lava. Taragram wird Sie während des Kampfes wegschleudern und sollten Sie dann im heißen Nass schwimmen, bedeutet es Ihren und den Tod Ihrer Gruppe. Stehen Sie nach dem Wurf so schnell wie möglich wieder am Boss und retten Sie Heilern und anderen Stoffklassen mit [illegible]



In diesem Abschnitt finden Sie mehr Troggs für „Die Kraft des Feindes wird auf die Probe gestellt".



Die Instanz auf einen Blick:

Ort:	Orgrimmar (PC-Games-Weltkarte L,18)
Level:	10-15
Eingang:	Kluft der Schatten
Spielzeit:	1/2 bis 1 Stunde
Spieler:	5
Bosse:	5

Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)

Die Insignie des Leutnants

Vergessen Sie nicht die „Insignie des Leutnants" in Ihrem Inventar. Diese können Sie getrost zerstören, denn sie wird Ihnen in Zukunft nichts mehr nützen.

Die Höhlen des Wehklagens

Für Spieler, die schon früh eine Herausforderung suchen, sind die Höhlen des Wehklagens ideal. Hier gibt es neue Ausrüstung und eine Menge Quests!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

Die Höhlen des Wehklagens warten südwestlich des Wegekreuzes darauf, von Ihnen betreten zu werden, und nehmen einige Zeit in Anspruch, sofern Sie noch nie dort gewesen sind. Mit Level 20 bis 27 sollte diese Instanz zu fünft zu meistern sein. Wenn Sie diese Höhlen das erste Mal betreten, werden Sie mit Sicherheit den Überblick verlieren, sollten aber trotzdem versuchen, sich zu orientieren. Sobald Sie nach einem längeren Stück Weg auf einen kleinen Tümpel gestoßen und beim Hindurchschwimmen Schaden durch die darin befindlichen Monstern genommen haben, sind Sie richtig. Halten Sie sich jetzt scharf rechts, fallen Sie nicht in das Loch, das sich auf dem Weg vor Ihnen befindet, und nach ein paar Metern haben Sie den Instanzeingang auch schon erreicht.

Und wer bist du?

Sie betreten die Instanz und treffen auf den Jünger von Naralex, der außer einem Stärkungszauber nichts für Sie anzubieten hat. Lassen Sie ihn erst einmal links liegen und folgen Sie dem Weg.

Sie landen vor einem Fluss und laufen rechts auf dem Plateau entlang, auf dem Sie sich jetzt mit Ihrer Gruppe befinden.

Irgendwann auf diesem Weg durch eine Menge Raptoren, ein paar Giftzahndruiden (Achtung, diese schläfern Gruppenmitglieder zehn Sekunden lang ein!) und ein paar Ektoplasmen werden Sie auf Ihren ersten Bossgegner, Lady Anacondra, stoßen. Sie ist der erste von vier Giftzahnlords, die alle auf dieselbe Weise zu besiegen sind.

1 Lady Anacondra

Lady Anacondra hält 2.156 Lebenspunkte für Sie bereit und außer ein paar Blitzschlägen und den Versuchen, Gruppenmitglieder einzuschläfern, wird dieser Kampf nicht schwer für Sie werden. Halten Sie sich als Heiler etwas entfernt und achten Sie als Gruppe darauf, dass andere Gegner weit genug von Ihnen entfernt stehen.

An dieser Stelle dürfen sich Leder-Träger freuen, denn Lady Anacondra wird Ihnen als Belohnung höchstwahrscheinlich das erste Teil der „Giftzahnausrüstung" hinterlassen.

Vergessen Sie nicht, Ihren Questgegenstand „Edelstein der Anacondra" aus der Leiche mitzunehmen, sobald Sie Lady Anacondra erledigt haben.

Wenn Sie dann die paar Krokodile (Nicht-Elite) im Flussbett erledigt haben, dürfte auch schon Kresh in Ihrem Blickfeld aufgetaucht sein. Für das Töten der Schildkröte bekommen Sie einen Schild, der für den Krieger in Ihrer Gruppe mit Sicherheit geeignet ist.

Ein Paradies für Workaholics

Laufen Sie jetzt links den Fluss entlang und folgen Sie dem Weg, der Sie auf ein weiteres Plateau hochführt. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie hier Ihre erste Truhe finden. In dieser Instanz sind in den meisten Fällen bis zu vier Truhen – unverschlossen – zu finden, die nicht nur Rohstoffe für Schmiede- und Ingenieurskunst beinhalten, sondern auch Rezepte für Verzauberkunst

Was fällt für mich ab?

Diese Instanz ist sehr lederlastig und gerade durch das Giftzahnset sehr begehrt bei Leder-Klassen wie Druiden, Schamanen oder Jägern. Auf dieser Stufe ist es das Beste, was Sie bekommen können. Aber auch für Krieger hält die Instanz ein paar Teile Schwere Rüstung bereit. Für Stoffträger gibt es leider nicht allzu viel, aber wer hat nicht schon für weniger als ein paar Schultern eine Instanz betreten? Für den „Tiefenmachtring", der sehr oft bei Mutanus zu finden ist, lohnt sich der Weg außerdem allemal.



Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Brachland (PC-Games-Weltkarte D, 15)
Level:
Eingang:
Spielzeit: 1-2 Stunden
Spieler: 5
Bosse:

Legende



oder Alchemie. Die Instanz lohnt sich also in jeglicher Hinsicht für fast jeden Beruf. Vergessen Sie als Bergbauer nie, auf die Karte zu schauen und das nächste Zinnvorkommen zu ernten; als Kürschner denken Sie daran, dass Sie der Hälfte der Gegner in dieser Instanz die Haut abziehen können.

2 Lord Kobrahn

Am Ende des Ganges finden Sie dann Lord Kobrahn, der zwischen zwei Nicht-Elite-Schlangen auf Sie wartet. 1.990 Lebenspunkte weniger hinterlässt er Ihnen möglicherweise die passende Beinbekleidung für Ihre Giftzahnausrüstung, einen schweren Gürtel oder eine wertvolle Robe für die Stoffträger. Nach Kobrahns Tod brauchen Sie den Weg nicht wieder zurückzulaufen, sondern springen einfach die gegenüberliegende Felswand herunter.

3 Lord Pythas

Sind Sie jetzt dem Fluss nach rechts gefolgt, landen Sie im großen, verwinkelten Abschnitt der Instanz, der Ihnen wahrscheinlich des Öfteren den letzten Nerv rauben wird. Wenn Sie versuchen, dem Weg zu folgen und nicht allzu oft in Sackgassen zu landen, treffen Sie nach einiger Zeit auf Lord Pythas, der sich in einer größeren Höhle aufhält. Kämpfen Sie sich zu ihm durch und besiegen Sie ihn mit derselben Taktik wie seine Brüder und Schwestern. Er könnte Sie mit dem Brustschutz des Giftzahnsets oder einem blauen Streitkolben belohnen!

4 Skum, die Riesenechse

Nach einem weiteren längeren Fußmarsch erreichen Sie wieder mal einen kleinen See und daneben einen Zaun, vor dem zwei Giftzahndruiden stehen. Skum ist, wie alle anderen Bosse, denen Sie begegnet sind, Level-20-Elite und hat 3.600 Lebenspunkte. Er wirkt während des Kampfes einen Kettenblitzschlag, der meist mehr als ein Mitglied der Gruppe trifft. Ihre Heiler geben also während dieses Kampfes auf alle Mitglieder Acht. Als Belohnung erhalten Sie einen reizenden Dolch oder den begehrten blauen „Leuchtenden Echsenschuppenumhang".

5 Verdan der Ewiglebende

Nachdem Lord Serpentis – dem Sie dem Weg folgend auf der letzten Anhöhe begegnen – erledigt und der letzte Edelstein aufgenommen wurde, stehen Sie vor Verdan dem Ewiglebenden. Er macht einen gewaltigen Eindruck und haut ebenso gewaltig auf Ihren Krieger ein. Achten Sie auf ausreichend Heilung, bis Sie seine 3.700 Lebenspunkte gemeistert haben.

Als Belohnung dürfen Sie sich auf den blauen „Saatwolkenrundschild" freuen, der mit Intelligenz und Willenskraft nicht besonders gut für Krieger geeignet ist. Möglicherweise gibt es auch einen blauen Umhang oder einen Stab abzuräumen. Auch wenn es aussieht, als stünden Sie jetzt in einer Sackgasse: Laufen Sie über Verdan hinweg und Sie finden eine Öffnung im Berg, die Sie gefahrlos herunterspringen können. Sie befinden sich wieder im Flussbett und gehen den letzten Teil dieser Instanz an – zurück zum Jünger von Naralex.

6 Mutanus der Verschlinger

Der Jünger wird Sie auch dieses Mal wieder stärken, er hat aber eine weitere Auswahlmöglichkeit im Gesprächsfenster anzubieten. „Lasst das Ereignis beginnen" klicken Sie dann, wenn alle Gruppenmitglieder ein zweites Mal das Mal der Wildnis erhalten haben. Der Jünger bewegt sich jetzt gemächlich voran und wird auf dem Weg über das Plateau zwei Beschwörungsrituale durchführen, bei denen ein paar Gegner auftauchen, die Sie vom Jünger fernhalten und töten. Wenn er dann in der Höhle angekommen ist, in der sich Naralex halb tot auf einem Stein liegend befindet, geben Sie acht! Während der Jünger beschwört, kommen drei Wellen von verschiedenen Gegnern, denen Sie standhalten müssen. Danach taucht Mutanus der Verschlinger auf, ein riesiger Murloc, dem Sie mit 3.781 Lebenspunkten recht viel Schaden zufügen müssen. Haben Sie ihn besiegt, freuen Sie sich auf Ihre Beute! Vergessen Sie nicht, den Splitter aus Mutanus Leiche mitzunehmen, er startet eine Quest!

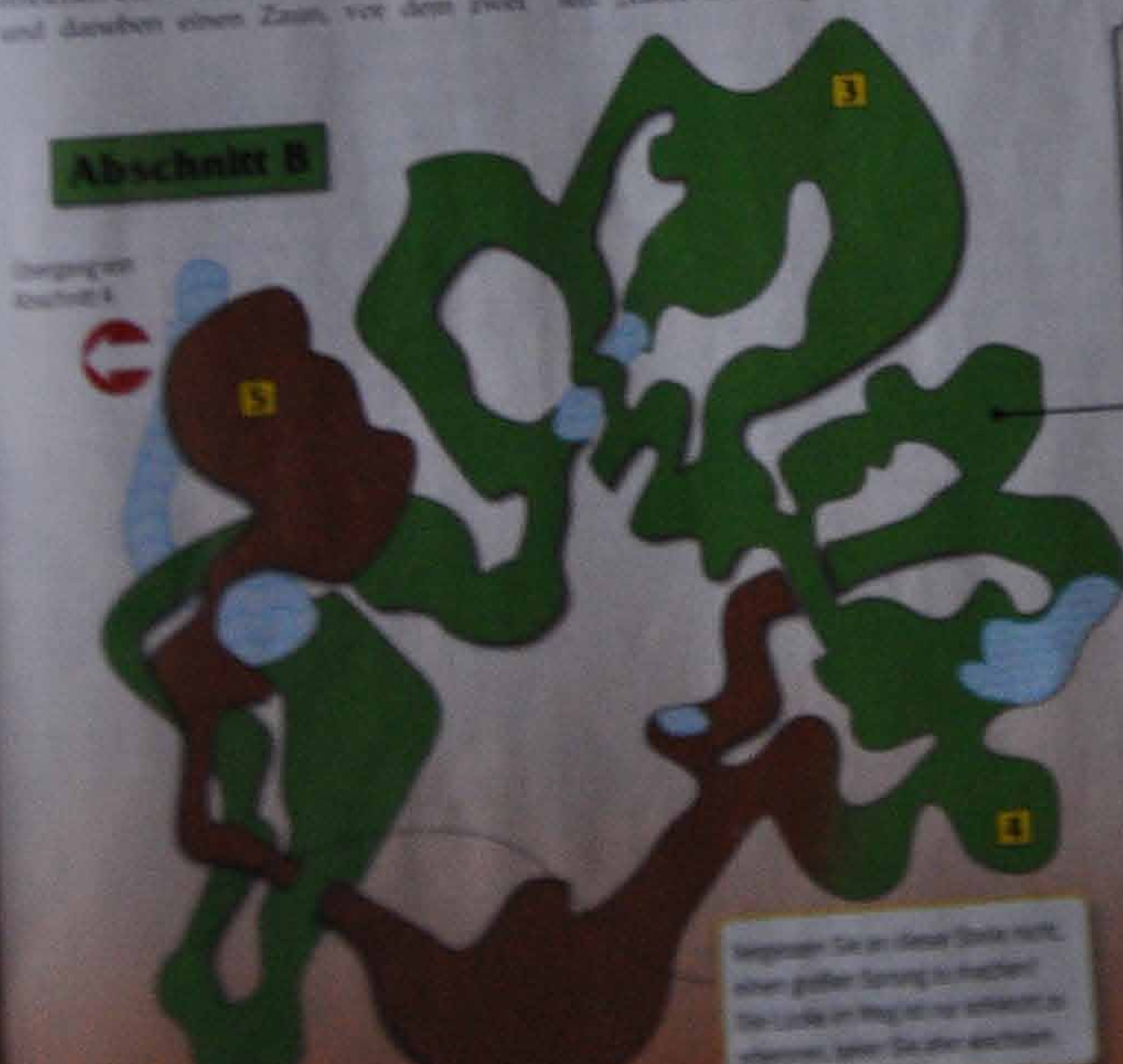
Wo gibt's die Quests?

- **Ratschet** - Hier bekommen Sie „Klugheitstränke" und „Ärger auf den Docks", für die Sie die Instanz nicht betreten müssen!
- **Donnerfels, Anhöhe der Geister** – Apothekerin Zamah schickt Sie auf die Suche nach „Schlangenflaum", den Sie ebenfalls vor Betreten des Dungeons finden werden.
- **Donnerfels, Anhöhe der Ältesten** - Die Questreihe für „Anführer der Giftzähne" startet mit „Hamuul Runentotem" aus dem Wegekreuz.
- **Brachland, über den Höhlen des Wehklagens** - Besteigen Sie den Berg, der die Höhlen des Wehklagens beheimatet und suchen Sie nach einem Felsvorsprung, der Sie in eine kleine Höhle führt. Dort bekommen Sie die Quests „Deviatbälge" und „Ausrottung der Deviat".



Wenn Kröten Sie das Leben kosten ...

Vermeiden Sie beim Durchlaufen der Instanz das Erschlagen von Gallkröten. Auch wenn es verlockend sein mag, diese werden Ihnen bei ihrem sofortigen Tod durch ihre Nahkampfwaffe die „Gallkröten-Infektion" zufügen. Sollten Sie dann kein Gruppenmitglied dabei haben, das Krankheiten heilen kann, haben Sie den Salat.





Die Todesminen

In Westfall wartet ein echtes Abenteuer unter Tage. In dieser Instanz treffen Allianzspieler nicht nur auf einige Minenarbeiter, sondern auch auf echte Piraten!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

Im beschaulichen Örtchen Mondbruch in Westfall finden Allianzspieler den Eingang zu einem Dungeon, den Hordespieler wohl nur in den seltensten Fällen betreten werden. Hier gibt es zwar viel zu sehen, leider sind die Loots aber weniger nennenswert. Dafür werden Sie als Anhänger der Allianz mit allerlei Quests versorgt!

Durch die Mine

Wenn Sie den Eingang der Instanz erst einmal gefunden haben, werden Sie sicher nicht erfreut darüber sein, noch immer in einer Mine zu stehen. Hier wird es aber einfacher: Folgen Sie dem Weg, halten Sie sich nicht lange in Abzweigungen auf und Sie finden innerhalb kürzester Zeit zu Ihrem ersten Bossgegner.

1 Rhahk'zor

Sie werden diesen Oger und die beiden Defias-Anhänger nur im Dreierpack ausschalten können und Rhahk'zors 4.500 Lebenspunkte sind nicht zu verachten. Liegt er aber erst einmal, öffnet sich die Tür zum Rest der Instanz und Sie nehmen möglicherweise einen Streitkolben aus der Leiche auf Ihren weiteren Weg mit.

2 Sneed

Zugegeben, es ist sehr voll in dieser Mine, aber keine Angst, nicht alle Ihre Gegner sind Elite. Die Arbeiter an den Seiten lassen sich problemlos ausschalten. Sie kommen allerdings nur selten alleine, passen Sie also auf, dass sich kein Elite-Gegner in unmittelbarer Nähe befindet. Angekommen im Mastraum, sehen Sie erst einmal etwas anderes als Defias und schalten den Goblinboss Sneed und seinen Schredder aus. Achtung, hier könnten Sie auf ungeahnte Probleme stoßen, wenn Sie den Raum nicht zuvor vorsichtig leeren! Warten Sie immer, bis Sneed die kleine Rampe wieder hochgelaufen ist, bevor Sie einen der Goblins im Raum zu sich ziehen, denn diese nehmen den Boss gleich mit, sollte er in Reichweite stehen. Wenn Sneeds Schredder zerstört ist, wird er sich Ihnen selbst widmen. Das bedeutet gleich zwei Kämpfe für Ihre Gruppe. Halten Sie also etwas länger durch und freuen Sie sich dafür auf zwei blaue Gegenstände!

3 Gilni

Als Nächstes erwartet Sie Gilni, der Ihnen mit seinen Fähigkeiten ERZ SCHMELZEN und FLÜSSIGES METALL ziemlich viel Feuerschaden zufügt. Er kämpft alleine, doch nehmen Sie sich vor seinen Fähigkeiten in acht! Verursachen sie schnellstmöglich genug Schaden, um seine 2.800 Lebenspunkte zügig zu bewältigen.

Piraten joho!

Hinter der nächsten Tür warten weitere Minenarbeiter, denen Sie den Garaus machen, bis Sie eine kleine Ladung Defiat-Schießpulver finden, die Sie an sich nehmen. Das Schießpulver benutzen Sie mit der Kanone vor der nächsten verschlossenen Tür und starten in den letzten Abschnitt der Instanz. Auch wenn niemand so genau weiß, was Piraten mit Minen am Hut haben und wie ein so großes Schiff den Weg in eine unterirdische Höhle gefunden hat – ab hier haben Sie es mit echten Deckmatrosen und Kapitänen zu tun! Mit viel Glück wird einer der Piraten Ihnen sogar einen Papagei hinterlassen, den Sie als Haustier behalten können.

4 Handlanger Pein

Ihr nächster Bossgegner ist ein Taure, Handlanger Pein, der wohl meint, durch häufiges Ausprobieren verschiedener Waffen bessere Chancen gegen Sie zu haben. Bei 75 Prozent und 25 Prozent seiner Lebenspunkte betäubt er Ihre Gruppe und wechselt erst zu zwei Äxten und dann zu einem Streitkolben. Das wird ihm aber alles nichts nützen, denn ansonsten hat er recht wenig gegen Sie zu bieten.

5 Kapitän Grünhaut

Auf dem Schiff kommt richtiges Piratenfeeling auf. Mit ein bisschen Rum im Gepäck geht es dann fröhlich singend direkt zum Kapitän. Kapitän Grünhaut wandert mit zwei Freunden auf dem oberen Teil des Schiffs herum und sieht ein wenig daneben aus mit seinem seltsamen Hut. Machen Sie sich darüber keine Gedanken, vernichten Sie ihn, was bei 2.800 Lebenspunkten kein Problem darstellt, und machen Sie sich auf den letzten Bosskampf gefasst.

6 Edwin van Cleef

Kein Geringerer als der „Herrscher der Defias" wartet nun in seinem abgedunkelten Zimmer auf Sie und Ihre Gruppe. Lassen Sie sich nicht täuschen, natürlich wartet er dort nicht allein, sondern mit vier getarnten Untergebenen. Haben Sie diesen Kampf überstanden und seinen 3.800 Lebenspunkten getrotzt, gehört das Piratenschiff Ihnen.

7 Krümel

Ihren Rückweg nehmen Sie über die Rückseite des Schiffes, vorbei an dem Murloc „Krümel", der Ihnen nach seinem Tod einen weiteren blauen Gegenstand hinterlässt. Folgen Sie dem Höhlengang, den Sie nach Überqueren der Rampe vor sich sehen. Nach Verlassen der Instanz stehen Sie zwar mitten in der Pampa, aber Sie haben die Todesminen hinter sich gebracht. Glückwunsch!

Ihre Quests:

- **Westfall, Späherkuppe** – Erfüllen Sie die gleichnamige Vorquest „Bruderschaft der Defias" und Sie erhalten außerdem „Rote Seidenkopftücher" für das Innere der Todesminen.
- **Sturmwind, Der Zwergendistrikt** – Hier nehmen Sie „Die Suche nach Andenken", „Oh Bruder..." und „Unterirdischer Angriff" mit auf Ihren Weg in die Todesminen.

Was gibt es für mich?

Ein Gang durch die Todesminen lohnt sich nicht wirklich – gäbe es da nicht eine Reihe von Quests, für die Sie teilweise sogar blaue Belohnungen erhalten! Wenn Sie den Weg auf sich nehmen, sollten Sie bedenken, dass man sich hier zwar mit allerlei zufriedenstellenden Waffen ausstatten kann, dass es aber keine besonders gute blaue Ausrüstung für Sie gibt. Auch an grünen Gegenständen mangelt es in den Todesminen, diese bekommen Sie dann wiederum als Questbelohnung.

Der Endboss: Edwin van Cleef

Lebenspunkte: 3.800
Fähigkeiten: KEINE
Taktik: Edwin wartet mit getarnten Helfern auf Ihren Angriff. Haben Sie als Krieger immer die anderen Spieler im Blick. Schreiten Sie sofort ein, wenn Ihr Heiler Schaden bekommt. Vernichten Sie als Gruppe zuerst die zusätzlichen Gegner, um sich dann dem Boss selbst zu widmen.



EDWIN VAN CLEEF Dieser Schurke hat es in sich! Seine Heiler sind stets zur Stelle, um ihn im Kampf zu unterstützen.



Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Westfall (PC-Games-Weltkarte V. 27)
Level: 18-24
Eingang: Folgen Sie der Straße von der Späherkuppe aus nach Westen, bis Sie das beschauliche Örtchen Mondbruch erreichen. In einem der hinteren Häuser finden Sie hier die unterirdische Instanz.
Spielzeit: 1 1/2 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 7



KRÜMEL Für diesen Murloc gibt es weder eine Quest noch eine sinnvolle Aufgabe. Er steht vereinsamt im hinteren Teil des Schiffes.

DAS PIRATENSCHIFF Haben Sie die letzte verschlossene Tür gesprengt, gelangen Sie über den Steg auf das Piratenschiff.





Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechenden Zahl im Text oben)



SNEED Bekämpft Sie mithilfe seines Schredders. Ist dieser zerstört, steigt er aus und kämpft wie ein Goblin – vergebens.

Burg Schattenfang

Arugals Festung und seine Armee von Untoten ist eine große Herausforderung. Als Belohnung gibt es hier die beste blaue Beute für alle Spieler bis Level 30!

Stand: Patch 2.4 I **Autor:** Linda Renner

Für die Allianzspieler etwas schwieriger zu erreichen, für Hordespieler dafür außerordentlich praktisch, liegt die Instanz Burg Schattenfang im Silberwald, kurz hinter der Hauptstadt Unterstadt.
Wenn Sie ein paar mutige Spieler mitbringen, lässt sich dieser kleine Dungeon in kurzer Zeit erledigen und verspricht reiche Beute!

Arugal präsentiert ...

Tatsächlich gibt Ihnen der Endboss dieser Instanz gleich beim Eintreten einen kleinen Einstand. Durch ein Gitter können Sie ihn einige Sekunden bei seinen üblen Machenschaften beobachten, bis er sich wieder aus dem Staub macht. Machen Sie sich jetzt an den ersten Raum rechts von Ihnen, wo einer seiner Söhne und ein Wolf auf Sie warten.

1 Rotkralle

Verlaufen werden Sie sich in dieser Instanz nicht, stattdessen folgen Sie einfach den Gängen und erledigen alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Hin und wieder werden Sie einen Magiefluch erleiden, der Ihnen von den Weißskalpen aufgedrängt wird, ansonsten aber keine Schwierigkeiten haben. Beseitigen Sie Rotkralle, der sich zwischen Sie und Todespirscher Adamant stellt. Er ist keine Herausforderung. Adamant öffnet Ihnen nach seiner Befreiung die Tür zum Hof. Ab hier wird es haarig.

Der Hof

Die zahlreichen Pelztierchen, die hinter der Tür des Grauens auf Sie warten, nehmen Sie sich möglichst einzeln vor. Die Schattenfänge haben starke „Antimagieschilden", so dass sie immun gegen sämtliche magische Effekte sind, und die Geister, die im Hof Ihren Weg kreuzen, versuchen sich gerne an einem „Spukgeister"-Fluch. Erschrecken Sie nicht, wenn plötzlich ein Geist von Ihnen erscheint, und töten Sie diesen mit einem gezielten Schlag.

2 Baron Silberlein

Nehmen Sie vom Hof aus den direkten Weg in die Küche. Links hinter einer Tür warten schon zwei Bedienstete, die leider nicht für Sie anrichten wollen. Klingenklaue der Metzger wartet eine Tür weiter und ist mit 1.927 Lebenspunkten leicht zu besiegen. Achten Sie jetzt darauf, nicht wahllos in den nächsten Raum zu stürmen, sondern tasten Sie sich vorsichtig durch die große Menge an Gegnern zum nächsten Bossgegner vor. Baron Silberlein wird auch keine riesige Herausforderung darstellen und hält ein paar nette Belohnungen für Sie parat.

3 Kommandant Grünthal

Kommandant Grünthal erwartet Sie auf Ihrem weiteren Anstieg in einem größeren Raum mit zahlreichen Untoten, denen Sie sich stellen müssen. Auf Ihrem Weg hierher schauen Sie sich am besten öfter mal um, denn sonst wird Ihnen irgendwann eine Patrouille in den Rücken fallen. Der Kommandant ist ein Paladin und wird sich während des Kampfes zu heilen versuchen, was Sie mit allen Mitteln verhindern müssen. Eine Axt oder ein blaues Schwert dürfen Sie nach diesem Kampf Ihr Eigen nennen.

4 Odo der Blindseher

Jetzt erreichen Sie die Burgmauer, von der Sie einen schönen Ausblick in den Hof und nach außen haben. Runterspringen wäre hier die schlechteste aller Ideen – vor allem nach rechts. Sie erreichen Odo den Blindseher und zwei Fledermäuse, sobald Sie den nächsten Raum betreten. Odo selbst ist keine Herausforderung, aber merken Sie sich: Sie können nur alle drei Gegner gleichzeitig bekämpfen. Achten Sie also auf Ihre Heiler.

Auf der Mauer, auf der Lauer

Wieder auf der Mauer, haben Sie vielleicht Glück und treffen auf den „Todeshörigen Hauptmann", einen Rar-Gegner, der Ihnen etwas bessere Beute hinterlässt als seine Kollegen. Die Soldaten sind aber vor allem für Krieger keine besonders angenehme Abwechslung. Nahkämpfer erleiden einen Fluch, der für bestimmte Zeit ihre Waffenfertigkeiten mindert.

5 Fenrus der Verschlinger

Ein überdimensionaler Wolf wartet auf Sie, wenn Sie die folgenden zig Treppen und Söhne Arugals hinter sich gelassen haben. 2.500 Lebenspunkte später werden Sie sich über einen blauen Umhang freuen, achten Sie aber darauf, dass Sie jetzt noch vier Nicht-Elite-Gegner beseitigen müssen, die Fenrul herbeiruft. Dann geht es durch die nächste Tür weiter, wo nach kurzem Weg auch schon Wolfmeister Nandos wartet. Sobald Sie dessen Leiche geplündert haben, stehen Sie im letzten Raum dieser Instanz.

6 Arugal

Wie alle Magier hat auch Arugal einen Hang zur Selbstdarstellung und so kann der Kampf mit ihm schon mal in ein nervenaufreibendes Spektakel ausarten. Er hat die unangenehme Angewohnheit, sich durch den Raum zu blinzeln und zwischendurch einfach mal woanders zu stehen und seine Leereblitze zu verschleudern. Bleiben Sie ruhig und nehmen Sie als Nahkämpfer den Weg auf sich, um Ihre Heiler zu schützen. Gerade als Magier lohnt sich dieser Boss: Arugals Robe ist mit Abstand das Beste, was Sie auf diesem Level besitzen können!

Wo gibt's die Quests?

- **Silberwald, Das Grabmal** – Hochexekutor Hadrec schickt Sie in die Burg, um die Todespirscher Adamant und Vincent zu suchen. Dalar Morgenweber wird Ihnen zusätzlich den Auftrag erteilen, Arugals Kopf zu besorgen.
- **Unterstadt, Das Apothekarium** – Hier bekommen Sie die Quest für das Buch von Ur, das Sie bei Fenrul im Regal finden.

Was fällt für mich ab?

In Burg Schattenfang sind ohne Ausnahme alle Klassen gut aufgehoben. Und auch wenn Sie als Allianzspieler keine Quests bekommen, greifen Sie hier einige lohnenswerte Dinge ab. Stab, Schild und Schwert werden Ihnen im Laufe Ihres Gangs durch die Burg begegnen und als Stoffträger haben Sie sogar die Chance auf eine fast komplette Ausrüstung mit Robe, Gürtel, Schultern und Dolch.

Der Endboss: Arugal

Lebenspunkte: 4.600
Fähigkeiten: DONNERSCHOCK, SCHATTENBLITZ, TELEPORTIEREN, GEDANKENKONTROLLE
Taktik: Verteilen Sie sich im Raum, den Sie zuvor von Gegnern gesäubert haben. Sobald sich Arugal teleportiert, stoppen sofort alle Fernkämpfer den Schaden auf ihn, bis der Krieger wieder bei ihm ist. Wird ein Spieler von Arugal übernommen, kontrollieren Sie ihn durch VERWANDLUNG oder EISKÄLTEFALLE.



ARUGAL Der Magier hinterlässt für seinesgleichen eine Robe, die es in sich hat.



Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Silberwald (PC-Games-Weltkarte L, 26)
Level: 22-28
Eingang: Als Hordespieler laufen Sie von Undercity oder dem Grabmal immer weiter südlich. Als Allianzspieler nehmen Sie den Weg durch das Alteractal. Nördlich des Dorfes Lohenscheit steht Arugals Burg.
Spielzeit: 1 1/2 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 6



Tiefschwarze Grotte

In Ihren Mittzwanzigern ist diese Instanz genau richtig, um ein paar Erfahrungspunkte und einige blaue Items zu sammeln.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda [illegible]

An der Westküste des Eschentals packen Sie besser die Badehose ein. Diese sehr feuchte Instanz steht fast komplett unter Wasser. Laden Sie ein paar Wasseratmungstränke in Ihr Inventar oder fügen Sie Ihrer Gruppe einen Hexenmeister oder Schamanen mit Wasseratmungszauber hinzu. Da jetzt nichts mehr schief gehen kann, wagen Sie sich an die ersten fischigen Gegner!

Ein kleiner Sprung für Sie, ein großer Sprung für die Gruppe

Der erste Pfad der Instanz wird Sie kaum überfordern, er ist übersichtlich und klar strukturiert.

Schwimmen Sie einmal gerade über den See und laufen Sie den abgeflachten Hang hoch.

Mit etwas Geschick muss nun die gesamte Gruppe versuchen, von Plateau zu Plateau zu hüpfen, ohne ins Wasser zu fallen. Dann kann es weitergehen.

1 Ghamoo-ra

Angekommen und an Land weitergekämpft, erreichen Sie kurz darauf Ihren ersten Bossgegner: die Schildkröte Ghamoo-ra.

Der Kampf gegen Ghamoo-ra gestaltet sich einfach. Da sie von Haus aus nicht die Schnellste ist, gibt es nicht viel mehr zu tun, als 3.500 Lebenspunkte herunterzuschlagen und hin und wieder einen Heilzauber auf Ihren Krieger zu wirken.

Nach Verteilen des Loots hüpfen Sie gesammelt wieder ins Wasser, bestreiten ein paar Naga und schon geht es weiter.

2 Lady Saveress

Eine Ausbuchtung weiter nördlich getaucht, finden Sie eine Höhle voller Naga, die Sie natürlich auf dem Weg zu Ihrem zweiten Boss aus dem Weg räumen. Lady Saveress wartet etwas weiter hinten im Raum, zusammen mit einer Meerhexe, die Sie zu sich ziehen, wenn Lady Saveress gerade außer Reichweite ist. Lady Saveress erwartet Sie mit 4.300 Leben und 1.700 Mana. Sie hat schon etwas mehr zu bieten als Ghamoo-ra, halten Sie sich also bereit für eine Frostnova, die sämtliche Spieler in nächster Nähe einfriert. „Verlangsamen" wird Ihrem Krieger Probleme beim Verfolgen der netten Dame bereiten und der „Gabelblitzschlag" trifft mehr als ein Gruppenmitglied schädlich.

Als Fernkämpfer tun Sie also das, was Sie am besten können: fernbleiben! Auch als Heiler halten Sie sich in sicherem Abstand und als Nahkämpfer Ihre Heiltränke bereit.

3 Gelihast

In der nächsten Ausbuchtung der Höhle haben Sie endlich wieder festen Boden unter den Füßen. Folgen Sie dem Weg und Sie werden kurze Zeit später einem Dutzend Murlocs begegnen. In der kleinen Höhle befindet sich Ihr nächster Bossgegner: Gelihast. Dieser kann eigentlich nichts außer draufhauen und so sollten Sie ihn und seine 4.000 Lebenspunkte relativ schnell erledigt haben.

4 Der Tiefenkern

Jetzt kommen Sie langsam, aber sicher dem Ende der Instanz näher. Nach einer Kurve treffen Sie auf ein paar Ruinen und endlich ein paar Humanoide. Wenn Sie die einzel-

Was fällt für mich ab?

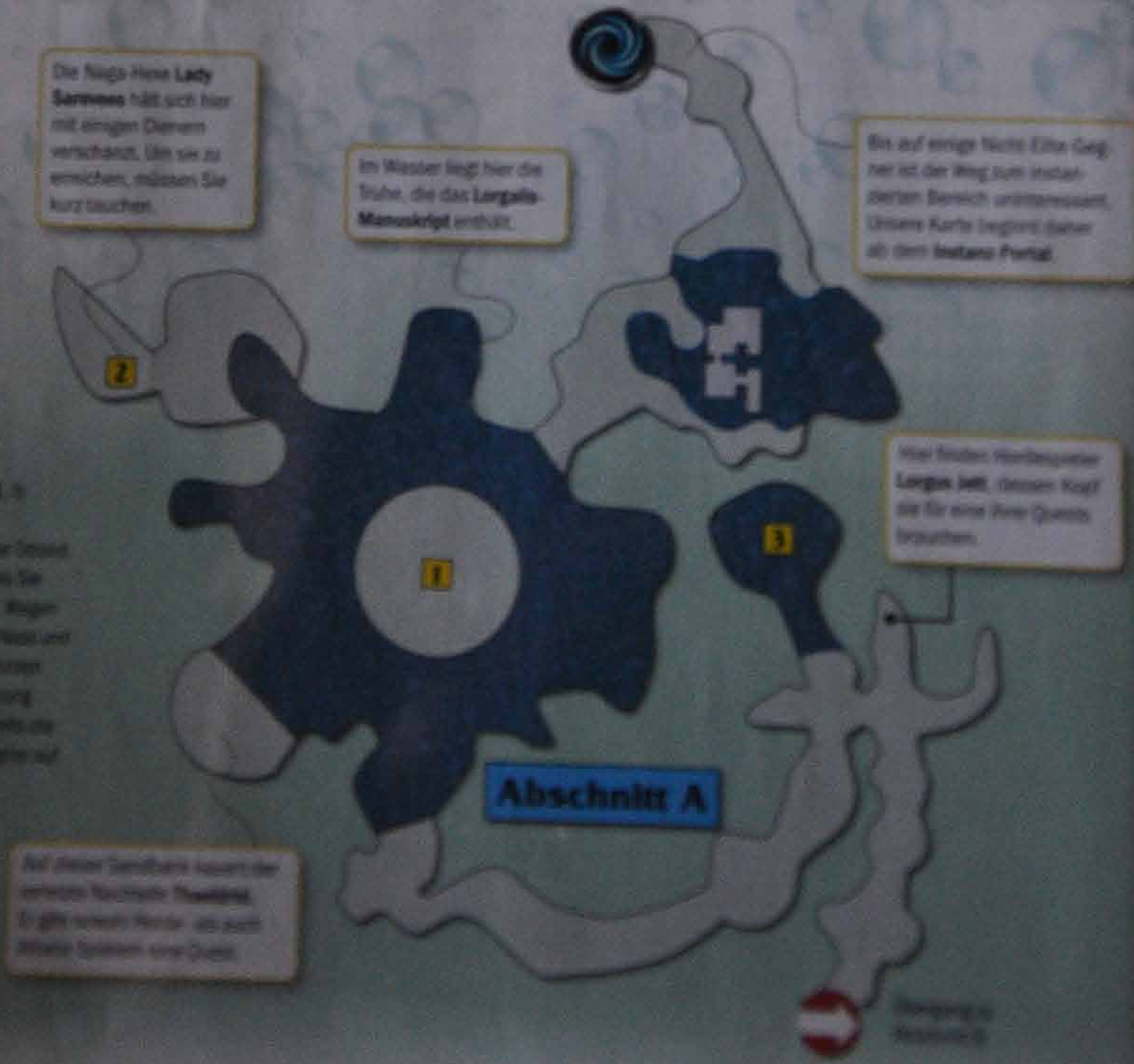
Eine Menge! In dieser Instanz gibt es für jede Klasse etwas abzugreifen. Leder, Stoff und Schwere Rüstung in rauen Mengen, Schwerter und sogar ein Bogen wird hin und wieder gedroppt. Vor allem die „Riffaxt" vom Murloc Gelihast lohnt sich für Klassen, die sie tragen können, noch einige Levels später!



Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Eschental [illegible]
Level: [illegible]
Zugang: [illegible]
Spielzeit: [illegible]
Spieler: [illegible]
Bosse: [illegible]



nen Passagen von den Gläubigen des Schattenhammers befreit haben, sollten Sie als Hordespieler jetzt den Absprung wagen. Denn unter den Ruinen liegt der Tiefenkern, den Sie für „Inmitten der Ruinen" aufnehmen. Achtung, beim Benutzen des Kerns erscheint ein Elementar, das Sie beseitigen, bevor es selbiges mit Ihnen tut.

5 Old Serra'kis

Sofern Sie schon einmal mit Tauchen beschäftigt sind, bleiben Sie gleich im Wasser und schwimmen in Richtung Osten, wo Ihnen kurz darauf ein weiterer Bossgegner bevorsteht: Old Serra'kis. Er ist relativ einfach zu erlegen, achten Sie nur wie immer darauf, dass Ihr Krieger genug Heilung bekommt.

6 Lord Kelris

Wieder zurück an Land (Sie müssen noch einmal durch die Ruinen laufen), betreten Sie jetzt das Mondscheinsanktum, wo sich auch Lord Kelris befindet. Schalten Sie erst einmal alle seine Anhänger aus und erledigen Sie dann den Hexenmeister persönlich. Wenn Sie sich nach Kelris' Tod zu Recht fragen, ob es das schon gewesen ist, achten Sie auf den Altar vor sich. Nachdem sich alle Gruppenmitglieder vom Kampf erholt haben, entzünden Sie eine der vier Kerzen und trotzen Sie dem, was dort kommt. Achten Sie darauf, dass Ihr Krieger sämtliche Aggro bekommt. Stehen Sie dicht zusammen, sodass er nicht durch den gesamten Raum laufen muss, um den Heiler von einem der vielen Gegner zu befreien. Nach einer weiteren Erholungspause zünden Sie die nächste Kerze an.

Nachdem Sie die vier Wellen von Gegnern überlebt – oder sich gegenseitig wiederbelebt – haben, wird Ihnen die letzte Tür geöffnet und Sie erreichen Aku'mai.

7 Aku'mai

Der 24-Elite-Gegner wartet mit satten 6.500 Lebenspunkten auf seinen Tod und außer der Tatsache, dass er sehr kräftig zuschlägt, wird er Sie mit einer Giftwolke belästigen. Gönnen Sie sich ausreichend Ruhe vor diesem anstrengenden Kampf. Die Belohnung wird Sie entschädigen und bevor Sie die Instanz verlassen, benutzen Sie den Altar am Ende der Höhle für einen Stärkungszauber. Vorerst können Sie Ihre Wasseratmungszauber auf die Bank bringen, als Nächstes erwartet Sie wieder sicheres Gelände!

Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- Kartenübergang (Wenn Sie hier weiterlaufen, finden Sie sich an derselben Stelle auf unserer zweiten Karte wieder.)

Der Endboss: Aku'mai

Lebenspunkte: 6.500
Fähigkeiten: GIFTWOLKE
Taktik: Räumen Sie vor Aku'mai sämtliche Schildkröten aus dem Weg und postieren Sie sich als Fernkämpfer in maximalem Abstand des Bosses. Da die Giftwolke Sie so nicht erreicht, brauchen Sie nur darauf achten, dass Ihr Krieger genügend Heilung bekommt und Aku'mai genügend Schaden einsteckt. Als Nahkämpfer ziehen Sie möglichst nicht die Aufmerksamkeit des Bosses auf sich, sofern Sie keine Platte tragen.

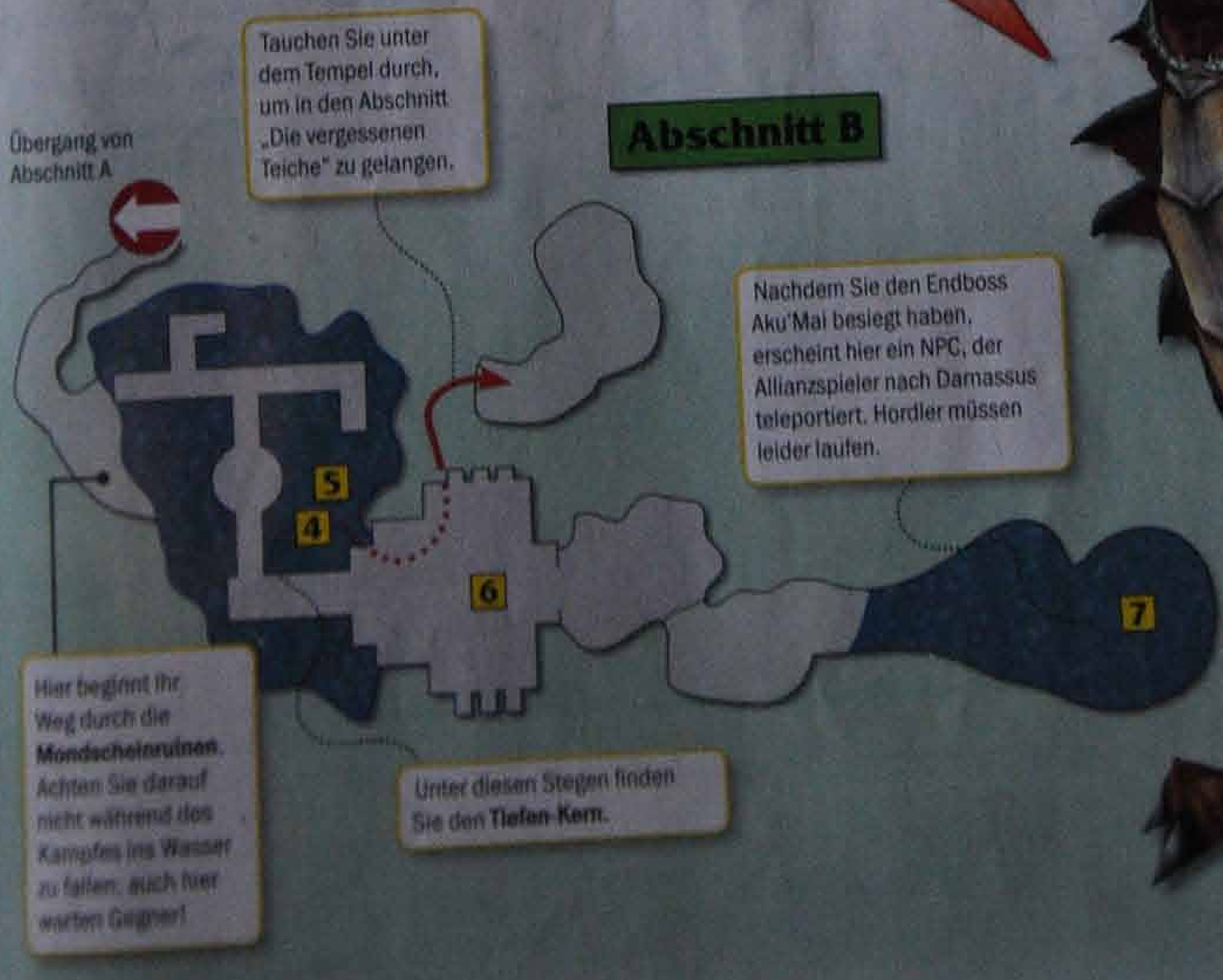
Wo gibt's die Quests?

Ihre Quests für die Horde:

- **Sonnenfels** – Hier erhalten Sie die erste Quest, die Sie zum Zoram'gar-Strand und dem Horde-Außenposten führt.
- **Zoram'gar-Strand** – Hier bekommen Sie „Die Essenz von Aku'mai". Nachdem Sie die „Feuchte Notiz" bei einem Naga gefunden und zum Außenposten gebracht haben, erhalten Sie „Treue zu den alten Göttern".
- **Argentumwache Thaelrid** – Befindet sich in der Tiefschwarzen Grotte und gibt Ihnen eine Quest, die Sie dort erledigen und in Donnerfels auf der Anhöhe der Ältesten wieder abgeben – lassen Sie sich diese Belohnungen auf keinen Fall entgehen!

Ihre Quests für die Allianz

- **Eisenschmiede**, Das düstere Viertel – Gerrig Knochengriff überträgt Ihnen die erste Aufgabe „Wissen in der Tiefe" für Ihren Gang durch die Tiefschwarze Grotte. Die Truhe für diese Quest finden Sie unter Wasser in der Höhle bei Ghamoo-ra.
- **Daranassus**, Terrasse der Handwerker – Selgorm schickt Sie, die verschwundene Argentumwache Thaelrid zu finden. In Ghamoo-ras Höhle finden Sie Thaelrid, der Ihnen gleich die Folgequest „Schurkerei in der Tiefschwarzen Grotte" überreicht, für die Sie Lord Kelris Kopf mitnehmen und nach Darnassus zurückbringen – hier winken ausgezeichnete Belohnungen!
Ebenfalls auf der Terrasse der Handwerker finden Sie die Quest „Schatten des Hammers", die Sie leicht beim Durchlaufen der Instanz mit Ihrer Gruppe erledigen.
- **Auberdine** – Gershana gibt Ihnen die Aufgabe, acht verderbte Hirnstämme von Naga oder Satyrn zu Ihr zu bringen.





AKU'MAI Die dreiköpfige Echse fordert Ihrer Gruppe einiges ab. Haben Sie es aber geschafft, winkt ein blauer Loot!

Das Verlies von Sturmwind

Düstere Gänge, Spinnweben und übel riechende Zellengenossen – kein Wunder dass die Gefangenen im Verlies den Aufstand proben!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Claudia D

Greifen Sie den Wachen von Sturmwind unter die Arme und rücken Sie den Defias-Schergen im Verlies zu Leibe. Diese nehmen bei niedriger Gesundheit gerne Reißaus, fangen Sie die Flüchtenden immer rechtzeitig ab!

1 Targorr der Schreckliche

Nachdem Sie die Instanz betreten und sich den ersten Gegnern im Hauptgang gestellt haben, säubern Sie die Nebenräume. Hier ist Vorsicht geboten, denn oft lassen sich die Gefangenen nicht einzeln zur Gruppe holen. In einem der ersten vier Räume oder in dem am Ende des Ganges treffen Sie auf den Boss Targorr den Schrecklichen. Dieser kampferprobte Level-24-Elite-Orc ist in Begleitung mehrerer Verlies-Insassen, lässt sich aber durch geschicktes Zurückziehen alleine bearbeiten. Mit seinen 1.900 Lebenspunkten stellt er kein großes Hindernis dar. Nehmen Sie seinen Kopf und machen Sie sich an die weitere Erkundung der Gemäuer.

2 Kam Tiefenzorn

Schlagen Sie am Ende des Hauptgangs den westlichen Weg ein. Wieder werden Sie in einem der vier angrenzenden Räume auf einen Boss treffen. Ist dies nicht der Fall, befindet er sich in einem der Räume des östlichen Nebengangs. Dieses Mal handelt es sich um den Zwerg Kam Tiefenzorn, bei dem es 2.100 Lebenspunkte zu bewältigen gilt. Bei voller Konzentration auf den Zwerg sollte dieser schnell in die Knie gehen. Packen Sie Tiefenzorns Kopf ein und gehen Sie weiter Richtung Westen.

3 Dextren Ward

Am Ende des Ganges kommen Sie in einen Raum, von dem drei weitere Kammern abgehen. In einer davon erwartet Sie Dextren Ward. Auch hier befreien Sie wieder die anderen Kammern gründlich von Gegnern, bevor es an den Boss-Kampf geht. Schlagen Sie anschließend Dextrens 2.100 Lebenspunkte runter und nehmen Sie seine Hand für Ratsherr Mühlenstein mit. Damit hätten Sie den westlichen Teil der Instanz bewältigt.

4 Hamhock der Oger

Im östlichen Gang haben Sie zunächst wieder die Aufgabe, diesen sowie die vier angrenzenden Kammern von Gefangenen zu befreien. Anschließend stellt sich Ihnen der Boss Hamhock in den Weg. Der primitive Oger versteht sich lediglich gut aufs Draufhauen und sollte Ihren Angriffen trotz dicker Panzerung schnell erliegen. Nachdem Hamhocks 1.800 Lebenspunkte von Ihnen auf 0 korrigiert wurden, machen Sie sich auf den Weg zum letzten Boss.

5 Bazil Thredd

Nur noch drei weitere Kammern warten auf den Besuch Ihrer Gruppe, wobei Ihnen in einer von diesen der Boss Bazil Thredd vors Schwert kommt. Ihrer Gruppe hat der verschlagene Defias außer seinen 2.100 Lebenspunkten nicht viel entgegenzusetzen. Nehmen Sie nach erfolgreichem Kampf seinen Kopf an sich und verlassen Sie das Verlies. Ein ganzer Haufen Questbelohnungen wartet!

Wo gibt's die Quests?

- **Sturmwind, Die Altstadt** – Nikova Raskol bittet Sie, ihr zehn rote Wollkopftücher mitzubringen, die alle Defias im Verlies fallen lassen.
- **Sturmwind, Das Verlies** – Aufseher Thelwasser, der Sie direkt vor der Instanz erwartet, möchte, dass Sie ihm bei der „Niederschlagung des Aufstands" helfen. Dies tun Sie, indem Sie zehn gefangene Defias, acht eingekerkerte Defias und acht Aufrührer der Defias niederstrecken. Außerdem beauftragt er Sie in der Quest „Aufstand im Verlies" damit, ihm den Kopf von Bazil Threed zu beschaffen.
- **Dunkelhain, Dämmerwald** – Auch Ratsherr Mühlenstein bittet Sie um einen Gefallen: Er will die Hand des Gefangenen Dextren Ward.
- **Dun Modr, Sumpfland** – Von Motley Garmason bekommen Sie die Quest „Tief empfundener Zorn". Wieder müssen Sie dafür einen Kopf rollen lassen, dieses Mal den von Kam Tiefenzorn.
- **Seenhain, Rotkammgebirge** – Hier überträgt Ihnen Wache Berton die Quest „Verbrechen lohnt sich nicht" und möchte im Gegenzug für seine Questbelohnung den Kopf von Targorr dem Schrecklichen.



Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Sturmwind (PC-Games-Weltkarte: T, 27)
Level: 24-30
Eingang: In Sturmwind, der Hauptstadt der Menschen im Wald von Elwynn, finden Sie das Verlies. Der Eingang liegt nördlich des Magierviertels und ist nicht zu übersehen.
Spielzeit: 1 1/2 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 5-6

Legende

Ein-/Ausgang

X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)



BAZIL THREDD wartet auf Sie!

Was fällt für mich ab?

Besonders Nahkämpfer können sich über brauchbare Items in Form von Questbelohnungen freuen. Aber auch für alle anderen Klassen lassen die Gegner im Verlies Gegenstände fallen. Der sehr seltene Boss Bruegal Eisenfaust hat zusätzlich drei mögliche blaue Items für Sie im Gepäck.
Außerdem versprechen bei Abschluss aller sechs Quests an die 20.000 Erfahrungspunkte einen großen Schritt in Richtung Level-up.

Der Kral der Klingenhauer

Die Schweine des Brachlands haben den Kral besiedelt. Stellen Sie sich ihnen im Höhlengewirr und mit wenig Zeitaufwand gibt es viel Erfahrung und blaue Beute!

Stand: Patch 2.4 / Autor: Linda Renner

Im Süden des Brachlands, an der Grenze zu Tausend Nadeln, findet sich der als unübersichtlich verschrieene Kral der Klingenhauer. Aber keine Sorge: selbst für Allianzler, die mit Ebern, Schweinen und Dornen nicht ganz so vertraut sind, dürfte der Durchlauf kein nervenaufreibender Todeslauf werden.

1 Aggem Dornfluch

Nach Betreten des Krals halten Sie sich auf der Hauptstraße. An der großen Kreuzung achten Sie auf „rechts vor links" und nehmen Sie sich die linke Seite vor, um Aggem Dornfluchs Loot zu ergattern. Keine besonders großartige Beute, aber ein grüner Gegenstand wird allemal abfallen.

2 Todessprecher Jargba

Zurück an der Kreuzung, gehen Sie nach rechts. Jargba erwartet Sie mit zwei weiteren Gegnern, die Ihnen ordentlich einheizen. Unterbrechen Sie diese beim Wirken von MANABRAND. Jargba hat 3.400 Lebenspunkte und seine Gefährten knapp 2.000.

3 Oberanführer Rammhauer

Wenn Sie jetzt an der Kreuzung geradeaus laufen, haben Sie es nicht mehr weit bis zum nächsten Boss. Dieser Kampf ist nicht zu unterschätzen, denn Rammhauer bringt gleich zwei Freunde mit. Ganze 5.600 Lebenspunkte hat allein er zu bieten, seine Freunde jeweils 1.700. Dafür dürfen Sie, nachdem Sie den Kampf für sich entschieden haben, gleich zwei blaue Gegenstände plündern.

Achtung, Fledermausland!

Nachdem Sie alle Brücken überquert haben, gelangen Sie in eine Höhle voller Fledermäuse. Geben Sie darauf acht, nicht zu viele oder ungünstig stehende zu ziehen, denn sonst haben Sie mehr als erwartet an der Backe. Das leuchtende Kraftfeld sollte Ihre Aufmerksamkeit erregen und Ihnen vermitteln: Töten Sie die Gegner, die sich davor befinden.

4 Agathelos der Tobende

Der Bossgegner hinter dem Kraftfeld, kann zwar nicht viel mehr als auf Ihren Krieger einhauen, hat aber ganze 6.000 Lebenspunkte als Herausforderung für Ihre Gruppe. Haben Sie ihn erlegt, folgen Sie dem Weg, den die Fledermäuse säumen. Hier gelangen Sie zu Ihrem Endboss im Kral.

5 Charlga Klingenflanke

Charlga ist zwar alleine, wartet aber in ihrem Häuschen mit 7.200 Lebenspunkten auf, die erst einmal bezwungen werden müssen. Zudem verkompliziert sich der Kampf durch ihr ERNEUERN und den KETTENBLITZSCHLAG, den sie wirkt. Wenn Sie den Kampf überstanden haben, bleiben Sie, wo Sie sind, es ist noch nicht vorbei!

6 Willix der Importeur

Springen Sie von dem Plateau herunter, ohne allzu viel Aufmerksamkeit zu erregen. Oben im Haus wartet schon der Goblin Willix und bittet Sie und Ihre Gruppe abschließend, ihn aus dem Kral zu befreien.

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Brachland, Ratschet** – Hier bekommen Sie „Blaulaubknollen". Achten Sie darauf, alle Gegenstände bei dem Questgeber mitzunehmen, die Sie für das Lösen dieser Quest im Kral brauchen!
- **Kral von Razorfen** – Hier treffen Sie auf den Goblin Willix den Importeur, den Sie zum Ausgang des Krals begleiten.

Ihre Quests für die Horde:

- **Donnerfels, Auld Steinwall** – Diesen Questgeber finden Sie ganz im Westen von Donnerfels. Er schickt Sie für „Ein schreckliches Schicksal" in den Kral.
- **Unterstadt, Das Apothekarium** – Hier bekommen Sie von einem der Apotheker „Go, go, Guano!".

Ihre Quests für die Allianz:

- **Tausend Nadeln, Der große Aufzug** – Hier finden Sie die Leiche eines Zwergs, von dem Sie ein Tagebuch mitnehmen. Dieses lesen Sie und liefern es bei Falfindel Wegesruh an der Grenze von Tausend Nadeln zu Feralas ab. Sie werden von hier aus in den Kral geschickt.
- **Darnassus, Terrasse der Händler** – Für „Die Sterblichkeit schwindet" schickt man Sie in den Kral der Klingenhauer.

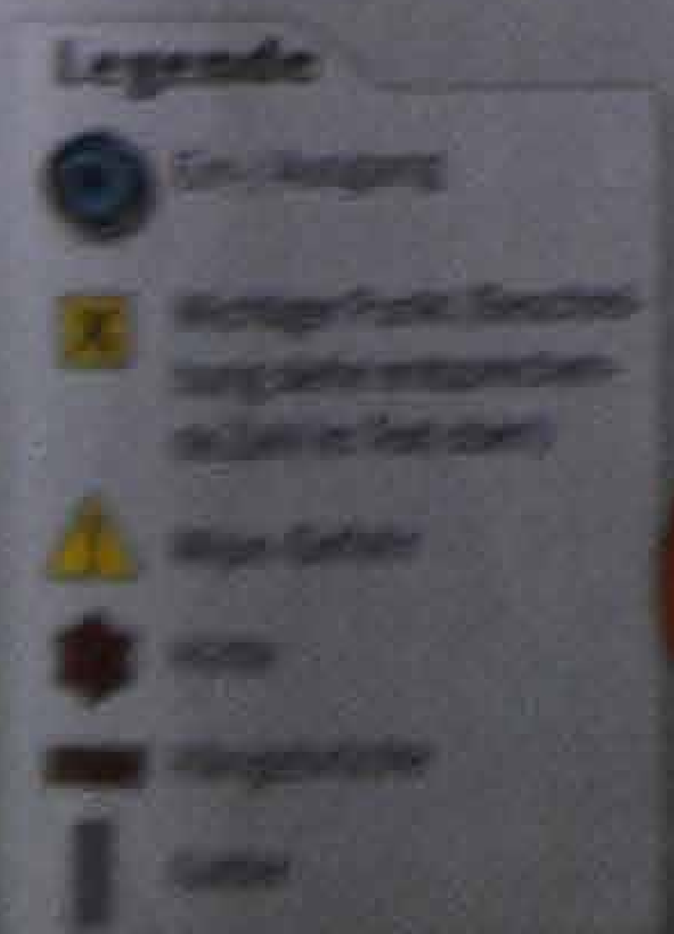
Was fällt für mich ab?

Für Priester und Hexenmeister gibt es hier nicht nur eine ansehnliche Robe abzustauben, sondern auch gleich ein paar Schultern. Für die, die ihn tragen können, gibt es einen Streitkolben bei Todessprecher Jargba zu ergattern. Für Nahkämpfer gibt es hier auch einiges zu sehen. Rammhauer hinterlässt bevorzugt eine blaue Axt sowie eine Stangenwaffe. Beides lohnt sich für Krieger, Schurken, Schamanen und auch Jäger dank der Werte +Beweglichkeit und +Ausdauer. Agathelos lässt zusätzlich einen Dolch mit Willenskraft und Ausdauer zurück und einen Schild gibt es bei Charlga.

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Brachland (PC-Games-Weltkarte R, 14)
Level: 30-34
Eingang: Im Süden des Brachlands finden Sie den Kral der Klingenhauer. Hordenspieler starten ihren Weg vom Camp Taurajo, Allianzspieler von Thalanaar in Tausend Nadeln.
Spielzeit: 1 Stunde
Spieler: 5
Bosse: 7





Gnomeregan

Ein Paradies für Ingenieure und Tüftler! In dieser Instanz wird Ihr Spürsinn geweckt. Natürlich gibt es auch hier einige Quests und viel blaue Beute!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Renner

Als Ingenieur sollten Sie diese Instanz unbedingt betreten. Hier finden Sie nicht nur allerlei Rezepte für Ihren Tüftler-Hauptberuf, sondern auch einige wertvolle Gegenstände. Gnomeregan befindet sich im Allianz-Startgebiet, außerhalb der Eisenschmiede. Für Hordespieler gibt es ab Stufe 30 eine Quest, die ihnen die Möglichkeit gibt, sich direkt von Beutebucht aus vor den Instanzeingang teleportieren zu lassen.

Mysteriöse Lochkarten

Als Allianzspieler betreten Sie an dieser Stelle noch nicht den Dungeon, sondern machen sich auf die Suche nach „Techbot". Er befindet sich in einem großen Raum vor der Instanz, den Sie auf der Minikarte bereits sehen. Er ist kein Elite-Gegner, also sehr leicht zu beseitigen, und hinterlässt gleich zwei Gegenstände, die Sie für Ihre Quests benötigen. Die „weiße Lochkarte" benutzen Sie sofort beim nächstgelegenen Gerät mit dem Namen „Matrix Prägograph 3005 A". Dieses spuckt Ihnen dann die „gelbe Lochkarte" aus, mit der Sie jetzt die Instanz betreten.

1 Emi Schnellzünd

Ihre erste Aufgabe finden Sie, wenn Sie sich links halten und die erste Abzweigung betreten. Hier erwartet Sie die Gnomin Emi Schnellzünd, die Sie um Hilfe bei einer Sprengung bittet. Einmal angenommen, ist dieses Event nicht mehr anzuhalten, achten Sie also auf volles Mana und Leben Ihrer Gruppenmitglieder. Merken Sie sich: Stehen Sie niemals IM Tunnel oder zu nahe daran, vor allem wenn Emi die Sprengung ansagt. Die herabfallenden Steine werden Sie in jedem Fall sofort Ihr Leben kosten. Haben Sie dann die ersten Gegnerwellen überstanden und die letzte Sprengung steht bevor, machen Sie sich für den Boss bereit, der mit aus dem Tunnel kommt. Grubbi wird keine riesige Herausforderung sein, achten Sie aber auf seinen Begleiter Mümmler und schalten Sie diesen sofort aus.

Die saubere Zone

Für Allianzspieler gibt es jetzt einen kleinen Bonus in der Instanz. Zurück in der Halle der Zahnräder, folgen Sie weiter dem Steg Richtung Westen, bis Sie eine Tür und eine Treppe, die nach unten führt, erreichen. Die „saubere Zone" bietet Ihnen nicht nur einen Händler, sondern auch einen Briefkasten und für Horde- und Allianzspieler die Möglichkeit, die zahlreichen „Schmutzverkrusteten Objekte", die sie

Was fällt für mich ab?

Die wenigen Bosse in Gnomeregan laden nicht gerade viele Spieler dazu ein, ihre Zeit hier zu verbringen. Gerade als Hordespieler ist der Weg nach Gnomeregan ein kompliziertes Unterfangen. Abgesehen davon erhalten Sie nur eine einzige Quest, für die Sie sich bis zum Endboss Thermadraht durchschlagen müssen. Trotz aller Schönheitsfehler ist Gnomeregan jedoch einen Gang wert. Hier können Ingenieure durchaus zwei Taschen voller Gegenstände für ihren Beruf sammeln – die andere Spieler natürlich für ein paar Silber im Auktionshaus verkaufen können. Die blaue Beute der Bosse fällt mickrig aus. Trotzdem gibt es für jede Klasse die Chance auf Ausrüstung. Von Stoff bis Schwere Rüstung, Waffen und Ringe – alles ist möglich!



Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Dun Morogh



eingesammelt haben, einzutauschen. Für beide Fraktionen ist dieser Tausch beim ersten Mal eine Quest!

Kernobee

Aus der sauberen Zone heraus geht es direkt in den Schlafsaal, wo sich für beide Fraktionen eine Begleitquest findet, die Sie sofort starten. Falls Sie zu lange mit Kernobee in der Instanz herumlaufen, ist die Quest fehlgeschlagen und Sie müssen noch einmal von vorne beginnen.

Wieder zurück im Schlafsaal, benutzen Sie als Allianzler zuerst Ihre gelbe Lochkarte mit dem zweiten Automaten, der Ihnen jetzt die rote Lochkarte ausspuckt. Als Ingenieur mit entsprechender Berufskunde ist es Ihnen sogar möglich, den Automaten B zu hacken und einen seltenen Bauplan zu bekommen. Betreten Sie nun die untere Ebene der großen Halle, in der sich eine Menge Elementare befinden. Erledigen Sie sie, bis Ihnen die „Verflüssigte Ablagerung" begegnet. Diese ist ein Boss und Sie sollten strengstens darauf achten, in dem Getümmel nicht zufällig drei Elementare und den Boss zu ziehen. Sonst könnte hier Ihr erster Wipe passieren. Die Verflüssigte Ablagerung hat außer dem Hydrostock keine besonders gute Beute dabei. Diesen jedoch können sich Spieler aufheben, die keine Unterwasseratmungszauber zur Verfügung haben. Mit dem angelegten Hydrostock können Sie unbegrenzt unter Wasser atmen!

Der Endboss: Thermadraht

Lebenspunkte: 6.800

Fähigkeiten: WEGSCHLAGEN

Taktik: Der Kampf gegen Thermadraht ist recht leicht zu gewinnen, wenn Sie und Ihre Gruppe sich an die Regeln halten. Wenn Sie nach dem Angriff merken, dass Sie ihn nicht innerhalb kürzester Zeit eliminieren können, organisieren Sie kurzerhand eine Alternativlösung. Die roten Knöpfe hinter Thermadraht werden nach einiger Zeit von ihm aktiviert und es tauchen laufende Bomben auf, die in Ihrer Gruppe erheblichen Schaden anrichten. Zusätzlich zu den harten Schlägen vom Boss selbst ist dann nicht mehr nur Ihr Krieger in Gefahr. Wählen Sie einen Spieler, auf dessen Schaden Sie verzichten können, und tragen Sie ihm auf, zu dem jeweils grün leuchtenden Knopf zu laufen und ihn zu betätigen, um Bombenangriffe zu verhindern. Ist das geschafft, ist der Rest des Kampfes ein Leichtes.



VERSCHANZT Thermaplugg war erfinderisch und hat sich einen Roboter gebaut, um gegen Eindringlinge zu kämpfen.

Der Durchgang

Hier ist vollste Konzentration gefordert. Die Alarmsirenen, die Ihnen im Durchgang mehr als einmal entgegenkommen, müssen sofort eliminiert werden. Nach dreimaligem Rufen Ihrer Warnung holen sie eine große Menge weiterer Gegner zu Hilfe. Achten Sie außerdem darauf, dass Sie den Durchgang möglichst rechts passieren, um sich nicht zusätzliche Gegner von der Seite aufzuhalsen. Wenn diese einmal außen herum laufen, um zu Ihnen zu gelangen, bringen sie eine Unzahl ihrer Freunde mit und Ihr Todesurteil ist gefällt.

2 Elektrokutor 6000

Ihren nächsten Boss finden Sie, wenn Sie sich, auf der Startrampe angekommen, nach rechts bewegen. Achten Sie auf die Gegnergruppen, die Ihnen in großer Zahl gegenübertreten, und laufen Sie die Rampe links hoch, sobald Sie dort sind. Der Elektrokutor wird Ihrer Gruppe keine Probleme bereiten, seine 4.300 Lebenspunkte sind schnell dahin. Als Belohnung bekommen Sie unter anderem den Schlüssel für den Hintereingang dieser Instanz. Allianzler sollten ihre Lochkarte nun am Automaten hinter dem Boss benutzen.

3 Meuteverprügler 9-60

Nehmen Sie jetzt den nächsten Weg zur unteren Ebene. Wenn Sie von der Treppe kommen und geradeaus laufen, können Sie rechts und links abbiegen, um zu den Ingenieurlaboren zu gelangen. Ein Rundlauf wäre hier durchaus lohnenswert, denn Sie werden auf den Meuteverprügler 9-60 stoßen, einen weiteren Boss. Nehmen Sie dann den Aufzug, der Sie auf die untere Ebene bringt.

DELTA-Sicherheitskarte

Wenn Sie als Horde-Ingenieur bisher etwas missmutig durch die Instanz gelaufen sind und nur Bronzeröhre aufgehoben haben, kommt jetzt Ihre Chance, auch einen speziellen Bauplan zu erhalten!

Wenn Sie von einem der Wachposten, die Ihnen bisher in der Instanz begegnet sind, die „DELTA-Datensicherheitszugangskarte" aufgenommen haben, können Sie jetzt den Karten Automaten D benutzen. Hier erlernen Sie ein geheimes Rezept.

Wo gibt's die Quests?

Ihre Quests für die Allianz:

- **Darnassus, Terrasse der Krieger** – Sie werden nach Eisenschmiede geschickt, um dort weitere Anweisungen zu erhalten.
- **Steinkrallengebirge, Gussmuff** – Man schickt Sie nach Eisenschmiede in die Tüftlerstadt, wo Sie „Datenrettung" erhalten.
- **Sturmwind, Der Kathedralenplatz** – „Rettet Techbots Hirn" bekommen Sie, nachdem Sie in Eisenschmiede mit Oberfunks gesprochen haben.
- **Dun Morogh, Karahnos** – Von Eisenschmiede schickt man Sie hierher, Sie bekommen „Gnogaine" und „Das einzige Heilmittel ...".
- **Eisenschmiede, Tüftlerstadt** – „Grundlegende Artifixe" und „Der große Verrat" bekommen Sie hier ohne Vorquest.
- **Sturmwind, der Zwergendistrikt** – Hier bittet Shoni Sie, für „Gyrobohrmatische Exkavation" nach Gnomeregan zu reisen.

Ihre Quests für die Horde:

- **Orgrimmar, Tal der Ehre** – Beim Ingenieurlehrer bekommen Sie die Quest „Maschinenkriege" und eine Quest, die Sie vorerst nach Beute Bucht reisen lässt. Von hier aus können Sie sich nach Beenden direkt in die Instanz porten lassen.

Besondere Quests:

Die Begleitquest, die Sie in der Instanz bekommen, „Eine schöne Bescherung", ist für beide Fraktionen erhältlich. „Schmutzverkrusteter Ring", der für Ihrer Gruppe bei einem Gegner droppt, können Sie im Funkelmat (Saubere Zone) säubern – dieser gibt auch Erfahrungspunkte, sofern Sie ihn zum ersten Mal mit „Schmutzverkrustetes Objekt" benutzen!

Der Weg zu Thermadraht

In diesem Gang werden Sie keinen Spaß haben. Auch hier gilt: Halten Sie sich mittig und achten Sie darauf, keine Aggro von den Gegnern rechts und links zu ziehen. Des Weiteren achten Sie auf die Minen, die die Agenten der Dunkeleisenzwerge legen. Arkane Nullifizierer reflektieren zeitweise außerdem den Zauberschaden, der auf Sie gewirkt wird. Und auch hier finden sich Alarmsirenen, die umgehend ausgeschaltet werden müssen.

Wenn Sie diesen Weg hinter sich gebracht haben, steht nur noch der Endboss zwischen Ihnen und dem Ende dieser Instanz.

4 Thermadraht

Dieser Boss stellt keine großartige Herausforderung dar. Seinen Sie aber gewarnt: Wenn man ihn nicht schnell genug besiegt, fallen Bomben aus den Schächten über Ihnen und Ihre Gruppe wird ziemlichen Schaden nehmen. Wählen Sie also einen Spieler aus, der während des Kampfes um Thermadraht herumläuft und die roten Knöpfe an den Säulen drückt, um die Bomben fernzuhalten.

Nachdem der Kampf beendet ist, vergessen Sie nichtn die Kiste hinter dem Boss zu öffnen. Jetzt können Sie entweder durch den Hintereingang verschwinden oder ein Portal nach Beute Bucht buchen.

Die Hügel der Klingenhauer

Wer mit untoten Gegnern schon immer viel Spaß hatte, ist hier goldrichtig. Es gibt ein paar wertvolle Stücke für Ihre Ausrüstung zu holen und einiges zu entdecken!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

Im südlichen Brachland finden Sie und Ihre Gruppe die erste Instanz, in der Plattenrüstung droppt. Die Hügel der Klingenhauer sind dementsprechend auch sehr viel anspruchsvoller, als Sie es vielleicht noch von dem Vorgänger Kral kennen. Scheuen Sie sich aber nicht und packen Sie Ihre Heiler ein: Eine Menge Untote warten darauf, Ihnen großartige Loots zu hinterlassen!

Bis zum ersten Boss

Bis Sie Ihren ersten Bossgegner erreicht haben, stellen sich Ihnen einige größere Gruppen Untoter in den Weg. Achten Sie bei der Gruppenerstellung darauf, möglichst einen Priester und einen Jäger dabei zu haben. Sie haben den geringen Vorteil, dass ihre Kontrollzauber bei diesen Gegnern Wirkung zeigen. Auch Klassen, die erhöhten Schaden gegen Untote austeilen, sollten willkommen sein. Paladine zeigen sich deswegen hier vielleicht auch mal als Schadensklasse.

1 Tuten'kash

Nach einiger Zeit betreten Sie mit Ihrer Gruppe eine Höhle, in der Sie einen großen Gong finden. Räumen Sie alles leer, damit Sie genügend Platz zum Kämpfen haben, denn den werden Sie brauchen. Verteilen Sie sich so, dass zwei Gruppenmitglieder, die Schwere Rüstung oder Platte tragen, jeweils rechts und links an den Eingängen stehen. Heiler und Stoffklassen sollten sich oben am Gong postieren.

Benutzen Sie ihn, wenn alle bereit sind. Von beiden Seiten kommen jetzt Nicht-Elite-Spinnen, die relativ leicht mit Flächenzaubern zu besiegen sind. Beim zweiten Schlag kommen vier Elite-Spinnen, denen Sie sich jeweils einzeln widmen. Mit dem dritten Schlag steht Ihnen dann der Boss bevor: Tuten'kash ist eine recht große Spinne, die Ihnen mit 10.800 Lebenspunkten ziemlich zusetzen wird. Zum Ende des Kampfes wird sie Sie zusätzlich 15 Minuten lang verfluchen. Sie merken: Ein Magier in der Gruppe befreit Sie von einigem Übel!



MORDRESH Das Skelett steht moshend auf einem Hügel aus Knochen.

2 Belnistrasz

Sobald Sie auf Ihrem folgenden Weg eine Abzweigung nach links entdecken, folgen Sie ihr. Hier befinden sich zahlreiche weitere Gegner und kurz dahinter ein paar „Sammelpferche", die Sie alle öffnen können. Als Alchimist und Koch ab der richtigen Stufe lernen Sie hier zwei Rezepte. Befreien Sie Belnistrasz und sprechen Sie ihn an. Er wird Sie auffordern, ihm zu folgen. Achtung, er ist recht schnell, schauen Sie also, dass Sie und Ihre Gruppe hinterherkommen!

3 Das Ritual

In der ersten Höhle, durch die Sie am Anfang schon gelaufen sind, wird Belnistrasz sein Ritual beginnen. Er wird Sie im Kampf gegen die kommenden Gegner nicht unterstützen, stattdessen müssen Sie darauf achten, dass er nicht angegriffen wird. Wenn Sie sich zwei Minuten lang erfolgreich den Wellen von Untoten stellen, haben Sie die Quest beendet und erhalten einen blauen Ring – noch vor Ort! Laufen Sie nun wieder zurück und nehmen Sie diesmal den Weg, der geradeaus führt. Achtung, laufen Sie nicht zu weit, sonst landen Sie schon beim nächsten Bossgegner.

4 Mordresh Feuerauge

Heavy-Metal-Fans kommen hier auf ihre Kosten. Hinter dem Hügel erwartet Sie ein Haufen Skelette, denen Sie beim Tanzen zuschauen dürfen. Auf einem riesigen Knochenhaufen steht der Musiker: Mordresh Feuerauge. Auch wenn Sie sich gerne dazustellen würden – vermeiden Sie das als Stoffklasse. Lassen Sie sich nicht von der Menge der Skelette beeindrucken, jedes von ihnen hat nur ungefähr 300 Lebenspunkte. Lassen Sie also den Krieger vor und bomben Sie dann alles weg, bevor Sie sich dem Boss widmen. Feuerauge hat 7.900 Lebenspunkte und wird während des Kampfes immer wieder einen Schattenblitz auf Sie wirken. Unterbrechen Sie diesen so oft wie möglich und der Kampf wird Sie nicht viel Zeit und Mühe kosten.

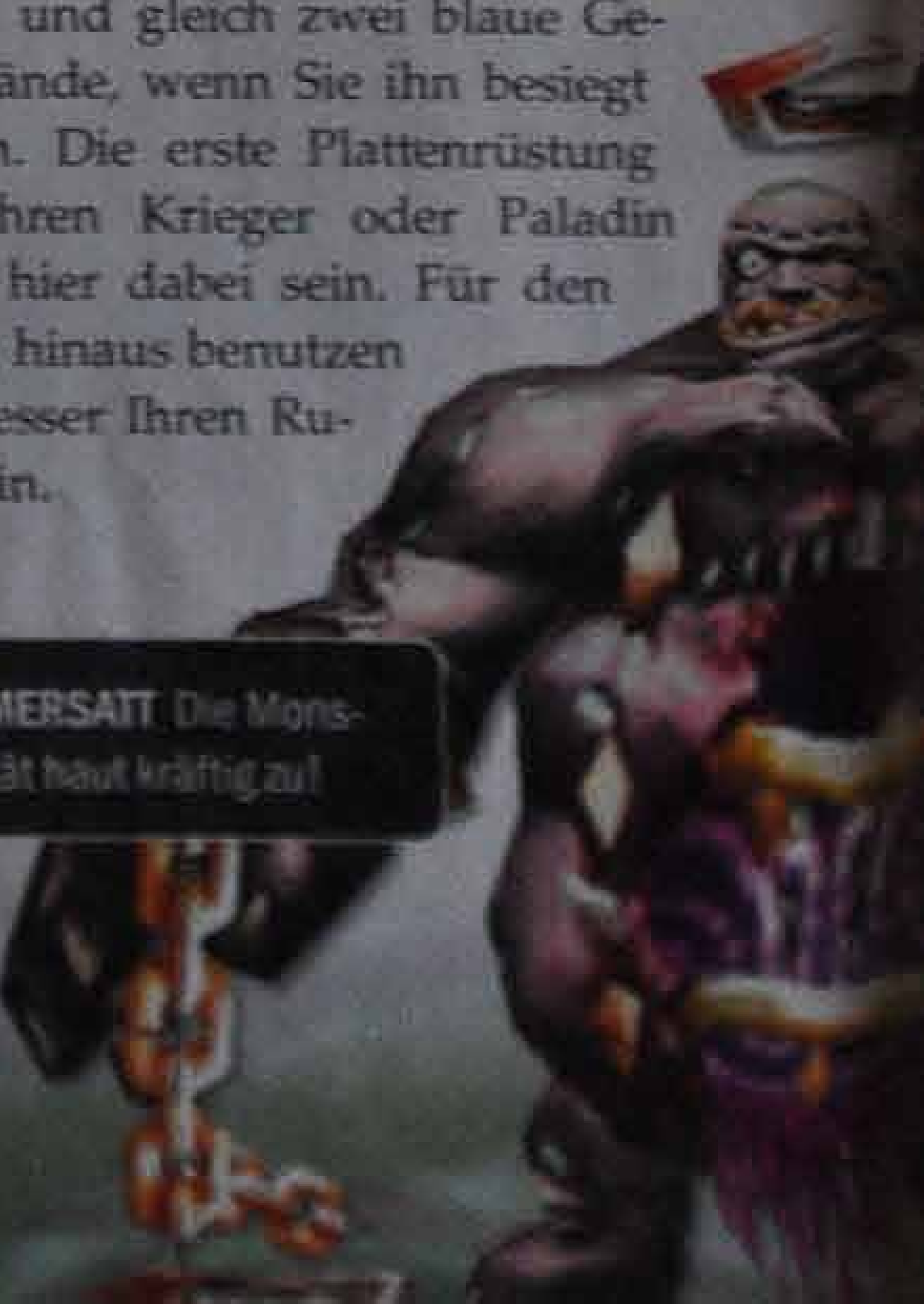
5 Nimmersatt

Der nächstmögliche Weg nach rechts führt Sie zu den noch härteren Gegnern dieser Instanz. Sie stehen zwar kurz vor dem Endboss, müssen sich aber noch den „Wendel der Dornen" hinaufkämpfen. Auf Ihrem Weg dorthin wird Ihnen eine Monstrosität begegnen, die höhere Spieler aus den östlichen Pestländern kennen. Ein Kampf gegen „Nimmersatt" lohnt sich: Blaue Lederschultern sind der gängige Loot. Betreten Sie nun den Rundgang, der Sie immer höher hinaufführt, und werfen Sie regelmäßig einen Blick in die kleinen Hütten, die Ihnen auf Ihrem Weg begegnen. Hin und wieder steht hier eine Truhe, etwas seltener steht hier der Rar-Gegner „Struppmähne", der hochwertige Beute hinterlässt.

6 Amnennar der Kältebringer

Wenn Sie beachten, dass die „Skelettbeschwörer" nach einiger Zeit Skelette beschwören und Ihnen von hinten immer mal wieder zwei dieser Art in den Rücken fallen, die Sie sofort beseitigen, kommen Sie lebend und heil oben an. Nachdem die letzte Gruppe gefallen ist, steht Ihnen nur noch Amnennar gegenüber. Das wird aber nicht lange so bleiben.

8.700 Lebenspunkte klingen nicht so viel, rechnen sich aber auf das, was die von Amnennar beschworenen Geister mitbringen, drauf. Amnennar schleudert Sie während des Kampfes von sich weg – stehen Sie also so, dass Sie nirgendwo herunterfallen. Außerdem beschwört er in regelmäßigen Abständen Nicht-Elite-Geister. Wie Sie ihn besiegen, lesen Sie in unserem Bosskasten. Amnennar hinterlässt einen Questgegenstand und gleich zwei blaue Gegenstände, wenn Sie ihn besiegt haben. Die erste Plattenrüstung für Ihren Krieger oder Paladin wird hier dabei sein. Für den Gang hinaus benutzen Sie besser Ihren Ruhestein.



NIMMERSATT Die Monstrosität haut kräftig zu!

Wie komme ich rein?

Zu den Hügeln zu finden, gestaltet sich mehr als einfach. Folgen Sie dem Weg vom Camp Taurajo im Brachland nach Süden und halten Sie sich links oder gehen Sie durch Tausend Nadeln zum Großen Aufzug und schauen Sie nach rechts, sobald Sie oben sind. Anspruchsvoller wird es, den Instanzeingang zu finden, wenn Sie erst einmal im Dorf der Stacheleber stehen. Halten Sie sich stets rechts, bis es um Sie herum dunkler wird. Hier folgen Sie dem kleinen Pfad, den Sie durch das Gebilde betreten, das einem Tiermaul ähnelt.

Was fällt für mich ab?

Für Krieger und Paladine führt wohl kaum ein Weg an den Hügeln der Klingenhauer vorbei. Hier bekommen Sie Ihre erste Plattenrüstung. Auch für Träger von Schwerer Rüstung und besonders Stoff lohnt sich diese Instanz. Und selbst wenn Sie beides nicht gebrauchen können, gehen Sie diesen Weg für ein paar gute blaue Waffen!

Der Endboss: Amnennar der Kältebringer

Lebenspunkte: 8.700

Fähigkeiten: FROSTNOVA, FROSTBLITZ, GESPENSTER BESCHWÖREN

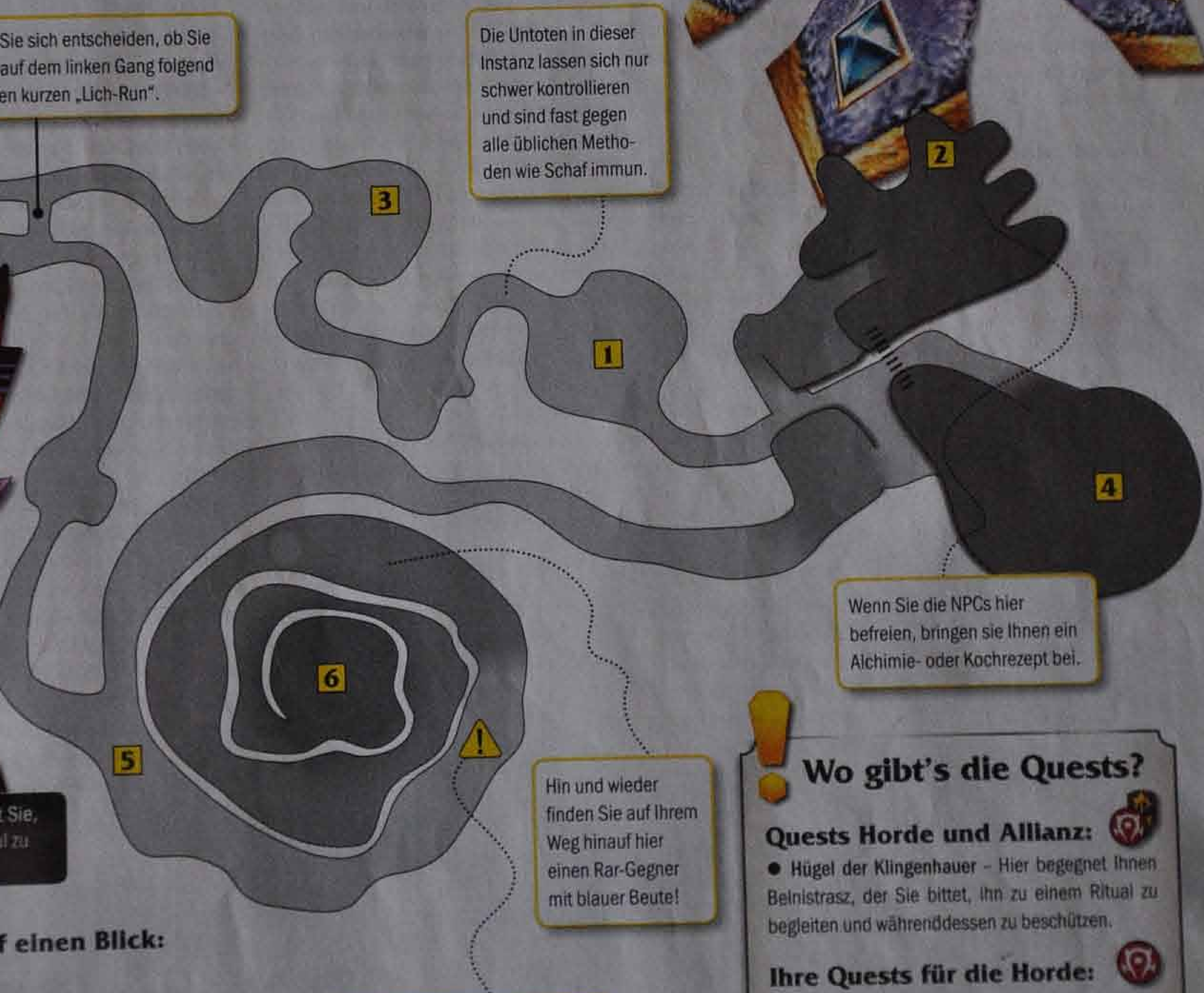
Taktik: Verteilen Sie sich über den gesamten Platz. Als Heiler und Fernkämpfer halten Sie Abstand von Amnennar. Teilen Sie eine der Schadensklassen für die beschworenen Geister ein. Ein Magier oder Hexenmeister wäre hier mit seinen Flächenzaubern am wirkungsvollsten. Beseitigen Sie die Geister so schnell wie möglich und halten Sie den Schaden auf Amnennar aufrecht. Als Heiler sollten Sie während dieses Kampfes den Blick auf die übrigen Gruppenmitglieder behalten.



AMNENNAR Der Lich ist Endboss dieser Instanz und hinterlässt mit etwas Glück die erste Plattenrüstung für Paladine oder Krieger!

Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- Wipe-Gefahr
- |||||| Hängebrücke





BELNISTRASZ bittet Sie, ihn bei seinem Ritual zu beschützen.

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Brachland (PC-Games-Weltkarte R, 15)

Level: 38-44

Eingang: Ganz im Süden des Brachlands, kurz vor dem großen Aufzug finden Sie westlich den Kral der Klingenhauer und östlich die Hügel der Klingenhauer. Als Hordespieler starten Sie Ihren Weg vom Camp Taurajo, als Allianzspieler von Thalanaar in Tausend Nadeln.

Spielzeit: 1 1/2 Stunden

Spieler: 5

Bosse: 6

Wo gibt's die Quests?

Quests Horde und Allianz:

- **Hügel der Klingenhauer** – Hier begegnet Ihnen Belnistrasz, der Sie bittet, ihn zu einem Ritual zu begleiten und währenddessen zu beschützen.

Ihre Quests für die Horde:

- **Unterstadt, Das Apothekarium** – Hin und wieder lohnt sich der Weg zu Varimathras in Unterstadt: auch dieses Mal hält er eine Quest für Sie bereit! „Eine unheilige Allianz" führt Sie in die Hügel.
- **Unterstadt, Das Magierviertel** – Hier schickt man Sie für „Das Ende bringen" zum Endboss der Instanz.

Ihre Quests für die Allianz

- **Sturmwind, Kathedralenplatz** – Sie bekommen „Das Licht bringen" und es warten blaue Belohnungen auf Sie.



Uldaman

Eine richtige Herausforderung wartet im fernen Ödland. Um die Zwerge und Troggs zu besiegen, braucht es mehr als nur gute Ausrüstung ...

Stand: Patch 2.4 I **Autor:** Linda Remer

Diese Instanz ist nicht umsonst berühmt für ihren Schwierigkeitsgrad. Noch vor Burning Crusade wagten sich Gruppen ohne die Hilfe eines Level-60-Spielers nur ungern hinein, denn sie erfordert besonders gutes Gruppenspiel, ausreichend grüne bis blaue Ausrüstung und die ganze Aufmerksamkeit der Anwesenden. Der Endboss ist für viele Fünfergruppen das Todesurteil gewesen. Denken Sie also vor Level 40 nicht einmal daran, diese Instanz zu betreten. Ab dann ist sie einen Besuch wert – nicht unbedingt wegen der herausragenden Loots, sondern wegen einer Unmenge an Quests, die Sie hier für Erfahrungspunkte und Gegenstände erledigen können. Für viele davon müssen Sie nicht einmal mehr durch das Portal laufen!

Wiederbeschaffte Schätze

Auch wenn es einige Verwirrung stiftet, dass Patrick Garrett aus Unterstadt und Krom Starkarm aus Eisenschmiede beide ihre wertvollsten Besitztümer in derselben Kiste lagern – diese Quest lösen Hordler wie auch Allianzler vor der Instanz. Wenn Sie das Ausgrabungszentrum betreten und die Zwerge erledigen, die sich Ihnen in den Weg stellen, lösen Sie automatisch mindestens zwei andere Quests nebenbei. Nachdem Sie sich zu „Grabung Eins" durchgearbeitet haben, halten Sie sich westlich und betreten durch einen kleinen Gang das „Südliche Bankenviertel". Hier warten schon die ersten Troggs, die den Weg zur Quest-Kiste versperren. Diese steht im nächstgrößeren Raum. Für die wenigen übrigen Aufgaben betreten Sie jetzt mit einer starken Gruppe die Instanz!

1 Olaf and Friends

In der „Halle der Bewahrer" biegen Sie gleich nach links ab. Von hier aus sehen Sie schon eine kleine Abzweigung, die sich auch farblich von Ihrem jetzigen Weg unterscheidet. Betreten Sie sie und achten Sie darauf, dass in der Höhle einige getarnte Troggs ihr Unwesen treiben. Jetzt stehen Sie vor Olaf, Baelog und Eric. Als Allianzspieler sind diese Ihnen freundlich gesinnt, als Hordespieler dürfen Sie ein paar blaue Gegenstände mitnehmen, wenn Sie die drei erledigen. Sie haben 4.300 bis 5.300 Lebenspunkte und greifen zusammen an. Ihr Krieger hat also einiges damit zu tun, alle drei zu beschäftigen, sodass Ihr Heiler keinen Schaden nimmt. Achten Sie darauf, dass Baelog Fernkämpfer ist und Sie zu ihm hochlaufen müssen. Beide Fraktionen nehmen aus der Truhe auf dem Tisch hinter Baelog das „Medaillon von Gni'kiv" mit.

2 Revelosh

Halten Sie sich weiterhin links in den symmetrischen Gängen, die Sie nicht komplett leerzuräumen brauchen. Sie treffen auf Revelosh, der vor dem Eingang zur nächsten Höhle steht. Er hat 3.500 Lebenspunkte und hält sich mit zwei weiteren Troggs in diesem Raum auf. Sie müssen auch hier alle drei gleichzeitig bekämpfen. Zerstören Sie sofort das Totem des Trogg- Orakels („Heilzauberschutz") und unterbrechen Sie Revelosh so oft wie möglich beim Wirken von „Kettenblitzschlag" und „Blitzschlag". Dieser Kampf ist ansonsten keine große Herausforderung. Denken Sie daran, den „Schaft von Tsol" mitzunehmen.

3 Ironaya

Jetzt heißt es Acht geben! Im nächsten Raum brauchen Sie etwas Geschick. Die Höhle ist voller Troggs, die zwar größtenteils keine Elitegegner sind, dafür aber – zahlreich gezogen – den stärksten Krieger niederstrecken können. Ziehen Sie so wenige Gegner wie möglich zu sich und wirken Sie bei größeren Mengen Flächenzauber. Achtung, auch hier gibt es getarnte Troggs, die Sie nicht sofort erkennen werden! Ist der Raum leer, benutzt das Gruppenmitglied, das das „Medaillon von Gni'kiv" und den „Schaft von Tsol" in seiner Tasche hat, einen der beiden Gegenstände und erhält den „Stab der Prähistorie". Diesen verwendet er jetzt mit dem „Hauptstein" in der Mitte des Raums. Die große Tür vor Ihnen wird sich öffnen und Sie stehen vor Ironaya. Erschrecken Sie nicht, 14.000 Lebenspunkte sind durchaus zu bewältigen, auch auf Ihrem Level. Der Kampf wird Sie sicherlich etwas Zeit und Nerven kosten. Ironaya schlägt durchschnittlich mit 200 Schadenspunkten zu und wirkt zusätzlich WEGSCHLEUDERN, KRIEGSDONNER und BOGENZERKRACHER. Hier erhalten Sie eine Kostprobe von den Anforderungen dieser Instanz. Achten Sie auf ständige Heilung des Kriegers und halten Sie sich fern, um nicht vom KRIEGSDONNER betroffen zu sein.



Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Das Ödland (PC-Games-Weltkarte Q, 32)
Level: 38-44
Eingang: Weit im Norden des staubigen Ödlands finden Sie den Eingang Uldamans. Als Hordespieler haben Sie Zugang über den Flugpunkt Kargath, als Allianzspieler laufen Sie von Thelsamar im Loch Modan in das Ödland.
Spielzeit: 3 1/2 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 5






Die zahlreichen Troggs in dieser Instanz werden Ihrer Gruppe so manches Mal den letzten Nerv rauben.

Der Hintereingang

Auf Ihrem weiteren Weg wird es unübersichtlich. Sie betreten ein Gewirr von Gängen, die in zahlreiche Höhlen führen. Vorerst achten Sie darauf, dass die Basilisken, die Ihnen begegnen, Mitglieder einschläfern können. Dies sollten weder Krieger noch Heiler sein. Wenn Sie um Kurven laufen, machen Sie sich darauf gefasst, vor einem Dutzend Skorpionen zu stehen, die in kleinen Vertiefungen auf Opfer warten. Diese sind zwar Nicht-Elite-Gegner, setzen jedoch einem Stoffträger ziemlich zu. Halten Sie sich vorerst links, dann gelangen Sie zu einer kleinen Höhle, in der die „Obsidiankriegswache" steht. Besiegen Sie sie und Sie haben den Hintereingang gefunden, zu dem die Tür hinter der Wache führt. Magier müssen die Wache für eine Klassenquest töten.

4 Uralter Steinbewahrer

Den Weg zu Ihrem nächsten Boss finden Sie leicht, wenn Sie den Zwergen folgen. Diese finden sich auf dem Weg zu dem nächsten grau-grün unterlegten Stück des Tunnels. Sie treffen hier auf die ersten „Steinbehüter". Achten Sie darauf, dass Sie diese vom „Uralten Steinbewahrer" unterscheiden. Sie sehen genauso aus, fügen Ihrer Gruppe aber erheblich mehr Schaden zu. 7.500 Lebenspunkte und zahlreiche zu Hilfe eilende Zwerge später dürfen Sie sich über blauen Loot freuen. Verlieren Sie in dem Getümmel nicht den Überblick und nutzen Sie lieber Flächenzauber, als Ihre Heiler zu opfern. Diese sollten natürlich zusätzlich den bombenden Magier oder Hexenmeister heilen.

5 Galgann Feuerhammer

Wenn Sie jetzt nach Süden gehen, gelangen Sie zu „Annora". Sie ist Verzauberlehrerin und kann Ihnen ab Verzauberkunst 225 eine Menge Rezepte beibringen. Sie ist allerdings nicht notwendig, denn Sie können alle diese Rezepte auch bei Ihrem persönlichen Verzauberlehrer in der nächsten Großstadt lernen.

Nehmen Sie den nördlichen Ausgang und halten Sie sich westlich – ohne dabei wieder zurückzulaufen! – und Sie gelangen zu weite-

Was fällt für mich ab?

Für Hordekrieger lohnt sich der Gang, da Olaf in den meisten Fällen einen blauen Schild hinterlässt. Revelosh kann von Stoff bis Platte jede Rüstung hinterlassen, die sich aber wegen einer zufälligen Verzauberung nicht immer für jeden lohnt. Ansonsten gibt es in dieser Instanz vergleichbar wenige Waffen. Auch für Lederträger ist der Loot dürftig.



Galgann Feuerhammer wartet mit zwei Helfern auf Sie. Seine Feuernova sollte alle Fernkämpfer auf Abstand halten.

Der Endboss: Archaedas

Lebenspunkte: 22.800

Fähigkeiten: BODENBEBEN – Betäubt in der Nähe befindliche Feinde, sodass sie zwei Sekunden lang weder sich bewegen noch angreifen können.

Taktik: Archaedas bekämpft Sie vorerst alleine. Je schneller Sie ihm Schaden zufügen, desto größer ist Ihre Chance, den Kampf zu überleben. Sobald Archaedas' Lebenspunkte 75 Prozent erreicht haben, beschwört er die erste Reihe der Zwerge um ihn herum. Diese kommen zwar in großer Zahl, sind aber Nicht-Elite. Schicken Sie also einen Schurken oder Jäger, um die Feinde aus dem Weg zu räumen. Hexenmeister und Magier sollten keine Flächenzauber wirken, da Sie weiterhin kräftig Schaden auf Archaedas austeilen. Bei 20 Prozent beschwört Archaedas vier Elite-Gegner, die sich in den Kampf einmischen. Da diese verschwinden, sobald der Boss das Zeitliche segnet, ignorieren Sie sie. Wirken Sie sämtlichen Schaden auf Archaedas, um den Kampf zu beenden. Halten Sie als Krieger immer die Aufmerksamkeit von Archaedas auf sich. Er macht relativ viel Nahkampfschaden, den Stoffklassen nicht lange aushalten würden.



Archaedas ist der härteste Boss dieser Instanz und als fast unbesiegbar bekannt. Sie werden eine starke Gruppe brauchen, um ihn liegen zu sehen!

ren zwergischen Gegnern und Galgann Feuerhammer. Er wartet mit 11.000 Lebenspunkten und zwei Männern zur Unterstützung auf. Diese haben auch nochmal 2.000 bis 3.000 Lebenspunkte und teilen ebenfalls zusätzlichen Schaden aus. Auch hier gilt: Ziehen Sie als Krieger die Aufmerksamkeit aller Gegner auf sich! Als Heiler müssen Sie besonders achtsam sein, da Ihr Krieger nun eine Menge einsteckt. Als Fernkämpfer sollten Sie unbedingt weit hinten stehen, da Galgann eine Feuernova wirkt, die alle Umstehenden trifft.

6 Grimlok

Ihr vorletzter Boss steht jetzt kurz bevor. Halten Sie sich links und betreten Sie den nächsten Gang. Räumen Sie die Troggs aus dem Weg und erholen Sie sich kurz. Wie fast alle Bosse hat auch Grimlok Freunde dabei, die sein Leben zu schützen versuchen. Zwei Troggs und einen Basilisken müssen Sie während des Kampfes beschäftigen. Grimlok hat 5.800 Lebenspunkte zu besiegen, sein treuer Gefährte 4.800. Er wirkt außerdem einen „Kettenblitzschlag", was Sie als Heiler dazu zwingt, größtmöglichen Abstand zu halten.

7 Archaedas

Auf geht's in den letzten Teil: Wenn Sie die Höhle verlassen haben, halten Sie sich wieder streng links und kommen automatisch auf den Weg zu Ihrem Endboss. Große Trogg-Gruppen warten vor der „Tempeltür" auf Ihren Besuch. Dahinter stellen Sie sich der ersten kleineren Herausforderung. Töten Sie die Steinbehüter und Gruppen der Nicht-Elite-Zwerge im gesamten Raum und sammeln Sie sich am Altar in der Mitte. Mit drei Mitgliedern, die diesen benutzen und sich währenddessen nicht bewegen, aktivieren Sie ihn. Ihr Krieger sollte sich bereithalten, denn die umstehenden Steinbewahrer erwachen jetzt zum Leben. Ist einer von ihnen tot, kommt sofort der nächste. Achten Sie auf genug Leben und Mana vor Eintritt in den Kampf. Die Tür am hinteren Ende des Raumes öffnet sich und Ihre Gruppe beseitigt jetzt sämtliche Gegner auf dem Weg zur letzten großen Tür.

Richtig geraten: Alle Zwerge, die jetzt versteinert um Sie herumstehen, werden gleich im Kampf erwachen und Ihnen das Leben zur Hölle machen. Nicht nur deshalb ist dieser Bosskampf einer der schwersten, sondern auch, weil Archaedas 22.800 Lebenspunkte hat und somit einige Zeit bekämpft werden muss, bis er das Zeitliche segnet. Er beschwört – abhängig von seinen Lebenspunkten – seine umstehenden Freunde. Die Nicht-Elite-Gegner ganz außen bedrohen Sie zuerst und können mit etwas Feingefühl und Organisationstalent mit Flächenzaubern erledigt werden. Bei etwa 25 Prozent restlicher Gesundheit von Archaedas erwachen die Elite-Gegner. Hier wäre es ratsam, den Boss so schnell wie möglich zu erledigen und die Zwerge zu ignorieren. Die Helfer verschwinden dann, sobald Archaedas liegt. Dieser kann außer harten Schlägen nichts gegen Sie ausrichten und mit viel Glück sind Sie und Ihre Gruppe so schnell, dass er nicht mal dazu kommt, Gegner zu beschwören!

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- Ödland – Riggelfuzz ist im mittigen Ödland postiert und schickt Sie nach Uldaman, um „Kraftsteine" einzusammeln.
- Ödland – Ganz im Süden finden Sie den etwas vereinsamten Theldurin, der Sie für „Lösung der Verdammnis" in die Instanz schickt.
- Uldaman – Mit Besiegen des letzten Bosses öffnet sich eine Kammer, in der Sie Steinplatten vorfinden, die Sie benutzen können. Sprechen Sie mit dem Steinbehüter daneben und nehmen Sie die Miniaturplatten an sich. Als Hordler reisen Sie jetzt nach Donnerfels, als Allianzler nach Eisenschmiede.

Ihre Quests für die Horde:

- Orgrimmar, Die Gasse – Sie bekommen den Auftrag, eine wertvolle Halskette aus Uldaman wiederzubeschaffen. Suchen Sie diese bei den Nicht-Elite-Gegnern vor der Instanz und bringen Sie sie nach Orgrimmar zurück, um einen Folgeauftrag zu erhalten, für den Sie die Instanz betreten müssen.
- Ödland, Kargath – Man erteilt Ihnen den Auftrag, auf „Reagenzsuche in Uldaman" zu gehen. Die Pilze finden Sie überall in der Instanz. Für „Findet die Edelsteine und die Kraftquelle" müssen Sie ebenfalls einen Lauf durch Uldaman wagen.
- Unterstadt – Patrick Garrett bittet Sie, seinen Familienschatz wiederzubeschaffen. Diesen finden Sie vor der Instanz in der Bankenhalle.

Ihre Quests für die Allianz:

- Uldaman – Bevor Sie mit einer Gruppe die Instanz betreten, trauen Sie sich alleine in den Vorbereich der Instanz und erledigen Sie die dortigen Zwerge so lange, bis Sie die Zerrissene Halskette finden, die eine Quest startet. Bringen Sie sich nach Eisenschmiede ins Mystikerviertel. Hier bekommen Sie weitere Anweisungen und werden dann direkt in den Dungeon geschickt.
- Ödland – Ausgrabungsleiter Roggendol im mittigen Ödland schickt Sie, um nach Hammerzeh Grez zu suchen. Diesen finden Sie vor dem Eingang der Instanz und von ihm erhalten Sie eine weitere Quest, die Sie hineinführt.
- Loch Modan, Eisenbands Ausgrabungsstätte – Wenn Sie die Questreihe mit „Eisenband sucht euch!" begonnen haben, erhalten Sie hier „Agmonds Schicksal" für Uldaman. Sie müssen auch hierfür die Instanz nicht betreten. Die Urnen, aus denen Sie die Gegenstände erhalten, befinden sich vor dem Haupteingang.
- Loch Modan, Thelsamar – Gehen Sie für Ghak Heilsegen auf „Reagenzsuche in Uldaman". Die Pilze hierfür finden Sie im gesamten Höhlenkomplex der Instanz.
- Eisenschmiede, Halle der Forscher – Hier bekommen Sie „Die verschollenen Zwerge" und müssen nach Uldaman reisen, um dort Baelog zu finden. Von ihm bekommen Sie „Die geheime Kammer". „Wiederbeschaffte Schätze" erhalten Sie hier ebenfalls. Für „Die verlorene Tafel des Willens" müssen Sie die Instanz betreten; es winkt aber eine blaue Belohnung!



Das Scharlachrote Kloster

Im Untotenstartgebiet stoßen Spieler auf das beschauliche Bild eines Klosters, das sich schnell als Hochburg fanatischer Kreuzritter entpuppt.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

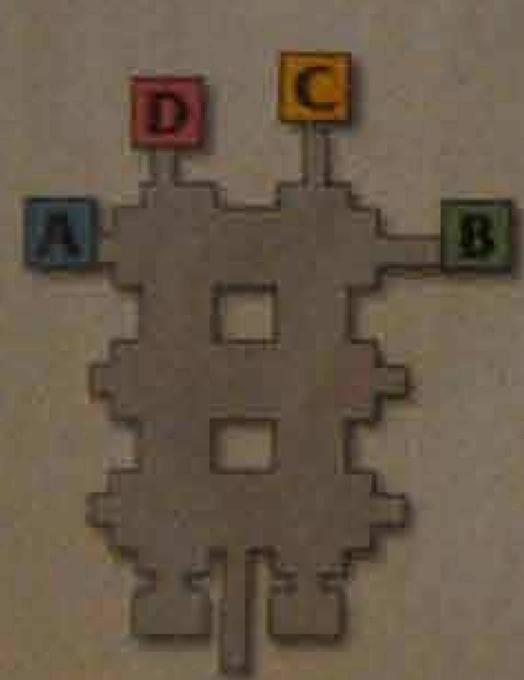
Wohin zuerst?

Wenn Sie Level 35 schon überschritten haben oder in einer Gruppe stecken, die größtenteils gut ausgerüstete Mitglieder hat, sparen Sie sich den Besuch des Friedhofs im Scharlachroten Kloster. Für den Friedhof (Eingang C) benötigen Sie keinen Schlüssel. Hier sind sehr niedrige Gegner anzutreffen, die in den meisten Fällen keine lohnenswerte Beute hinterlassen.

Starten Sie immer zuerst mit der Bibliothek, die sich gegenüber vom Friedhof befindet. Auch hier brauchen Sie keinen Schlüssel, bekommen aber einen, wenn Sie Arkanist Doan besiegen. Er hält den „Scharlachroten Schlüssel" in einer Kiste in seinem Zimmer versteckt.

Wenn Sie die Bibliothek durchlaufen haben, wenden Sie sich zur Waffenkammer. Danach erst betreten Sie mit einer starken Gruppe die Kathedrale. Hier sind die höchsten Gegner zu finden und auch der Bosskampf erfordert eine Gruppe von Spielern, die mindestens Level 37 erreicht haben!

Eingangshalle



Die Eingänge A (Friedhof) und B (Bibliothek) können sie ohne Schlüssel betreten. Den Schlüssel für Eingang C (Waffenkammer) und D (Kathedrale) erhalten Sie in der Bibliothek. In dieser Reihenfolge sollten Sie dann auch mit Ihrer Gruppe durch die Instanzen streifen.

Im Norden Tirisfals stoßen Sie auf das geheimnisvolle Scharlachrote Kloster, das gleich vier Instanzen beheimatet. Allianzspieler werden den Weg über das Alteractal oder das Vorgebirge des Hügellandes durch den Silberwald nehmen müssen, um hierher zu gelangen. Der Weg lohnt sich: Im Kloster bekommen Sie Unmengen an Erfahrungspunkten und zudem reichlich Ausrüstung!

A Der Friedhof

Kaum in der ersten Instanz angekommen, werden Sie merken, dass es hier anstrengend für Sie wird. Ihre Gegner stehen oft in Gruppen zusammen und flüchten, sobald sie wenige Lebenspunkte haben. Hier besteht immer die Gefahr, andere Gegner in den Kampf mit hineinzuziehen. Achten Sie also auf jeden Ihrer Schritte.

1 Azshir der Schlaflose

Hin und wieder finden Sie – sobald Sie die ungemütlichen Gemäuer verlassen, und den „Unglückseligen Kreuzgang" betreten haben – einen Rar-Gegner, der sich in der Gruft links vom Weg aufhält. Er wird Ihnen einen ersten blauen Gegenstand hinterlassen.

2 Blutmagier Thalnos

Sobald Sie das Ehrengrabmal am Ende des Fußweges betreten haben, heißt es Aufpassen. Hinter jeder Ecke lauern Gegner, oft mehr als zwei. Außerdem patrouillieren „Spuktrugbilder", halten Sie sich also den Rücken frei. Zwei Stockwerke tiefer stehen Sie dann vor Thalnos. Er bietet 3.700 Lebenspunkte und versucht Sie mit SCHATTENBLITZEN und FEUERNOVA außer Gefecht zu setzen. Da er alleine ist, wird dieser Kampf keine große Herausforderung für weitere blaue Beute.

Wo gibt's die Quests?

Ihre Quests für die Horde:

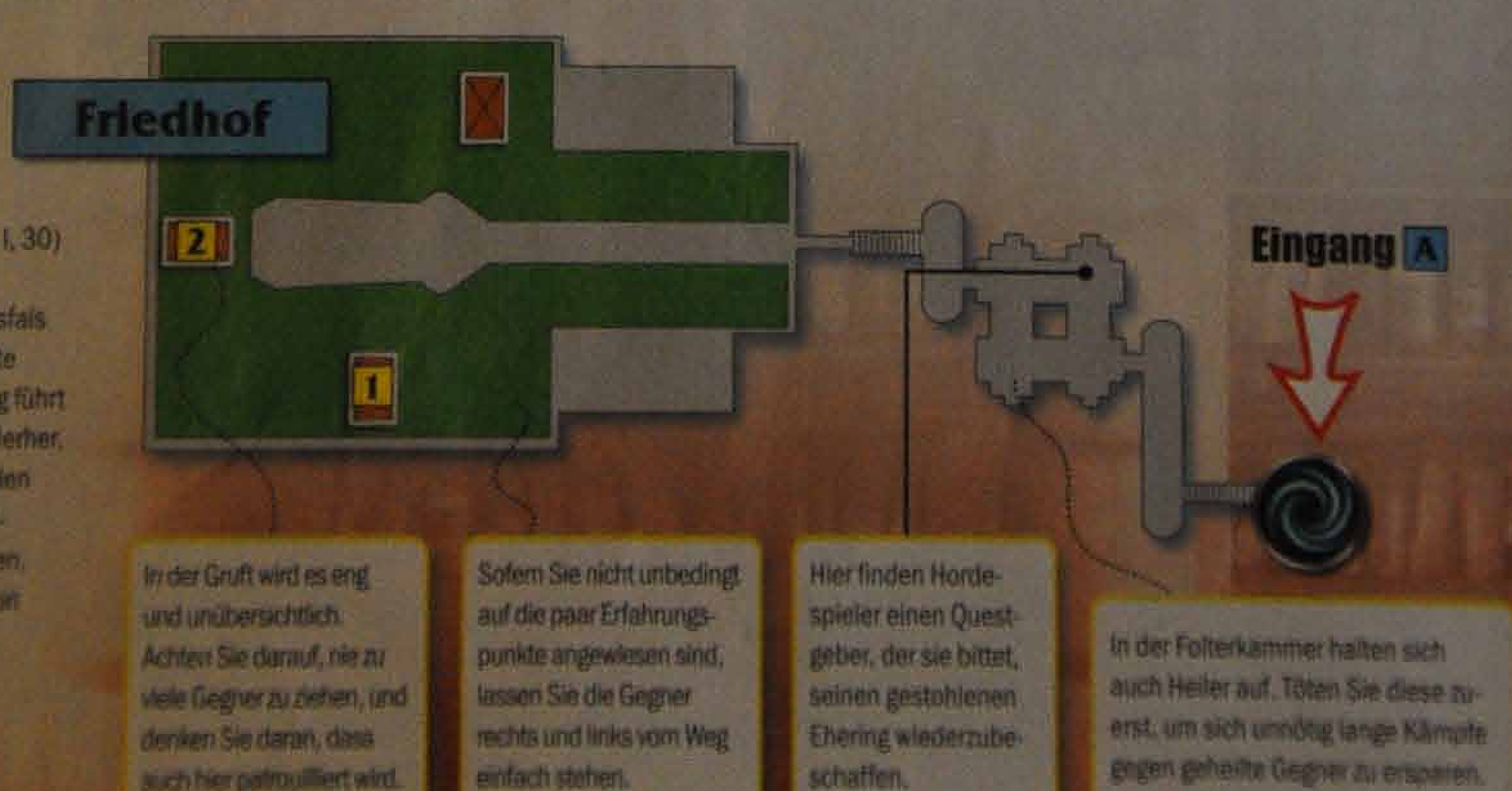
- **Unterstadt, Das Apothekarium** – „Herzen des Eifers" bekommen Sie vom Apothekermeister. Diese Quests können Sie sowohl im als auch außerhalb des Klosters lösen. „Test der Lehre" erhalten Sie nur, wenn Sie die Questreihe mit „Test des Glaubens" in Tausend Nadeln begonnen haben. Für diese Quest müssen Sie in die Bibliothek des Klosters.
- **Donnerfels** – Hier bekommen Sie „Kompendium der Gefallenen". Dieses Buch finden Sie in der Bibliothek. Achten Sie auf die Regale!
- **Unterstadt, Varimathras** – Ab Stufe 33 übergibt Varimathras Ihnen die anspruchvollste Quest für das Kloster: „In das Scharlachrote Kloster" beinhaltet das Töten von vier Bossen im Kloster. Hier winken blaue Belohnungen!
- **Kloster, Der Friedhof** – In der Folterkammer finden Sie Vorrel Sengutz, der Sie beauftragt, seiner Frau ihren gestohlenen Ehering wiederzubeschaffen. Diese Quest führt Sie ins Alteracgebirge.

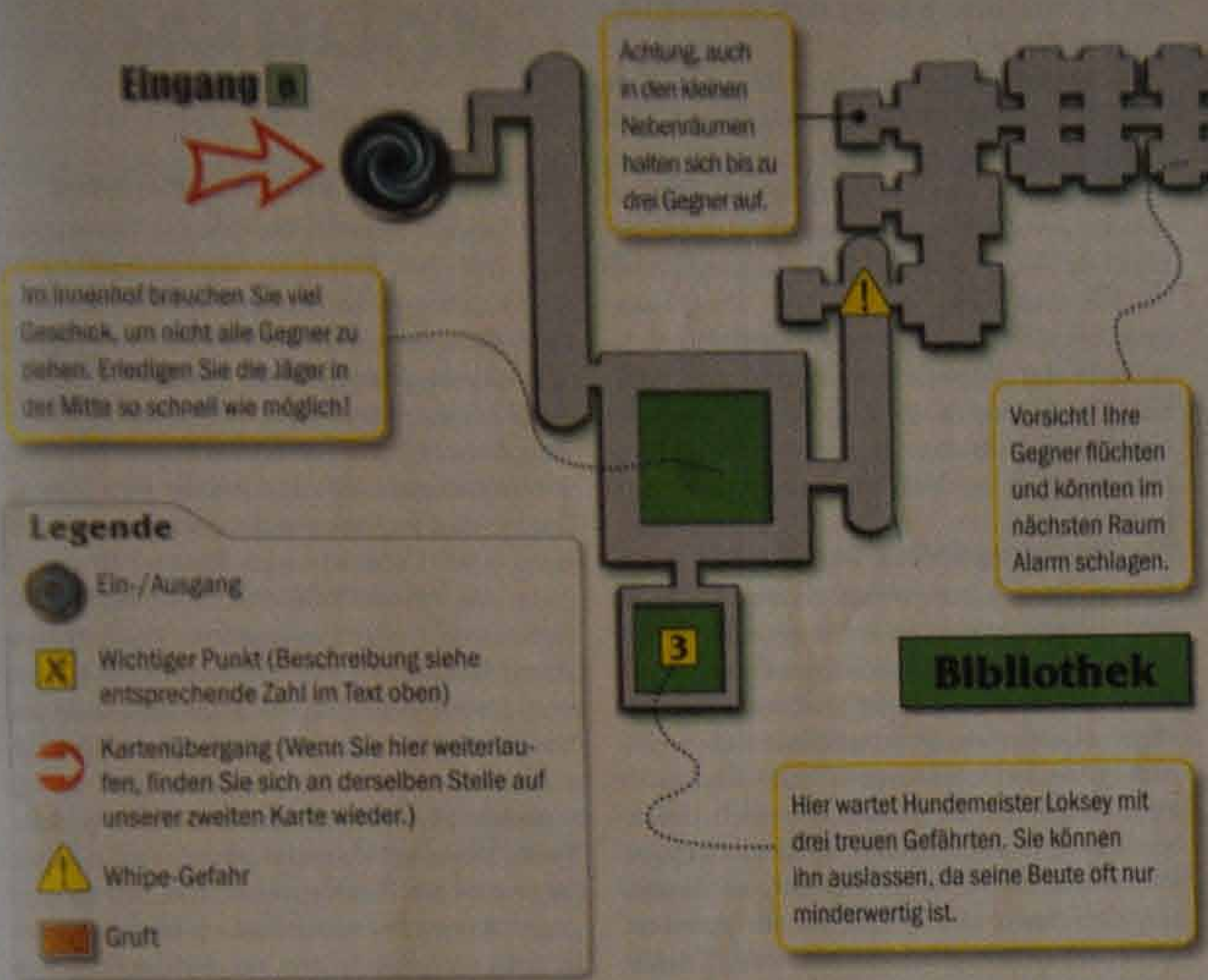
Ihre Quests für die Allianz:

- **Eisenschmiede, Halle der Forscher** – Eine der zwei Allianzquests bekommen Sie hier. Für „Mythologie der Titanen" müssen Sie ein Buch aus der Bibliothek des Klosters beschaffen. Achten Sie also auf die Regale!
- **Vorgebirge des Hügellandes, Süderstade** – „Im Namen des Lichts" verspricht blaue Belohnungen und eine Menge Erfahrungspunkte für das Töten von vier Bossen im Kloster. Dafür müssen Sie alle Teile bis auf den Friedhof mit Ihrer Gruppe bestreiten.
- **Auberdine** – Gershana gibt Ihnen die Aufgabe, acht verderbte Hirnstämme von Naga oder Satyrn zu ihr zu bringen.

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Tirisfal (PC-Games-Weltkarte I, 30)
Level: 32-42
Eingang: Weit im Nordosten Tirisfals steht das Scharlachrote Kloster. Ein kleiner Weg führt von der Hauptstraße hierher. Allianzspieler werden den Weg durch das Alteracgebirge nehmen müssen. Hordespieler starten von Unterstadt.
Spielzeit: 2-3 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 7







ARKANIST DOAN Der Magier hat gefährliche Flächenzauber auf Lager. Dafür gibt es bei ihm den Schlüssel zu den restlichen Teilen des Klosters.

B Die Bibliothek

Anspruchsvoller geht es weiter: Verlassen Sie den Friedhof und betreten Sie die Bibliothek genau gegenüber. Halten Sie sich im Vorraum nicht mit langen Kämpfen auf und flüchten Sie gleich in den offenen Eingang. Die Gegner im ersten Gang werden Sie ins Schwitzen bringen. Achtung, hier wird ebenfalls patrouilliert. Merken Sie sich für Ihren restlichen Weg: Muten Sie sich nicht zu viel auf einmal zu und achten Sie auf die flüchtenden Gegner. Sobald Sie den Garten betreten, können Sie testen, was Sie gelernt haben. Beseitigen Sie vorsichtig die Gegner am äußeren Rand, ohne Aggro von den Bestienmeistern in der Mitte zu ziehen. Ohne das richtige Level ist dies ein unmögliches Unterfangen.

3 Hundemeister Loksey

Wenn Sie rechts entlanglaufen, finden Sie Hundemeister Loksey. Er ist für eine Ihrer Quests relevant, hinterlässt aber nichts, was Sie unbedingt bräuchten. Achten Sie auf seine tierischen Begleiter, die Sie angreifen werden, sobald er Ihre Aufmerksamkeit hat.

Im nächsten Gang gilt nur eines: Haben Sie ein Auge auf die Nebenräume. Auch in der „Galerie der Schätze" können durch Unachtsamkeit immer mal wieder drei zusätzliche Gegner gezogen werden. Denken Sie außerdem immer an die Adepten, die sich und andere heilen. Töten Sie diese als Erstes und unterbrechen Sie deren Heilzauber.

4 Arkanist Doan

Wenn Sie sich zum Zimmer von Arkanist Doan durchgeschlagen haben, ist es fast geschafft. Doan wartet mit 8.000 Manapunkten und 8.300 Lebenspunkten auf Sie und kann fast alles, was auch ein Magier kann. Halten Sie sich fern, sobald er seinen Flächenzauber DETONATION wirkt, dieser trifft Sie äußerst schädlich. Unterbrechen Sie STILLE mit allen Möglichkeiten, sonst steht Ihr Heiler handlungsunfähig herum. Als Fernkämpfer halten Sie sich wie immer fern, sonst werden Sie von einer ARKANEN EXPLOSION getroffen. Nach dem Kampf dürfen Sie nicht vergessen, den Schlüssel aus seiner Geldtruhe mitzunehmen, der Ihnen jetzt die Tür zur Waffenkammer öffnet.

C Die Waffenkammer

Ihnen fällt sicher auf, dass sich die Klosterinstanzen kaum voneinander unterscheiden. Lassen Sie sich nicht täuschen: Ja, Sie befinden sich in der Waffenkammer. Es gelten dieselben Regeln wie schon in der Bibliothek. Ihre erste große Herausforderung treffen Sie, wenn Sie den Innenhof verlassen haben und hinabgestiegen sind. Hier warten jeweils zwei bis vier Gegner in einer Gruppe auf Ihren Angriff. Überlegen Sie, bevor Sie sich blind draufstürzen, es befinden sich Paladine in den Gruppen, die durchgehend heilen. Auch hier wird patrouilliert und auch hier wird geflüchtet. „Afk"-gehen ist also unmöglich!

5 Herod

Der Scharlachrote Strumpfhosenheld steht alleine hinter der letzten Tür in dieser Instanz. Der Kampf gegen ihn ist relativ übersichtlich, sollte aber keinesfalls unterschätzt werden. Mit ein paar Tricks kommen Sie als Gruppe besser gegen ihn an. Sie treten gegen 10.600 Lebenspunkte an und werden als Heiler einiges zu tun haben. Als Fernkämpfer und Heiler verteilen Sie sich oben auf den Treppen des Raumes. Sollten Sie hier Aggro ziehen, muss Herod erst die Treppen hinauflaufen, bevor er Sie erreicht. Ist er bei Ihnen angekommen, springen Sie sofort in die Mitte. Jetzt muss der Held sich wieder auf den langen Umweg machen und Ihrem Krieger bleibt insgesamt ausreichend Zeit, um die Aufmerksamkeit wieder auf sich zu ziehen. Als Nahkämpfer und Krieger stehen Sie, wo Sie Herod vorfinden. Sobald er beginnt, WIRBELWIND zu wirken, ziehen Sie sich zurück, denn er verursacht nun weitreichenden Schaden. Ist der Kampf beendet, warten Sie kurz ab, bevor Sie sich dem Loot widmen. Wenn Sie an der Eingangstür stehen, ist es jetzt an der Zeit, einen Sprung in die Mitte zu tun. Es werden etwa zwei Dutzend Scharlachrote Lehrlinge in den Raum laufen, sobald der Kampf beendet ist. Jeder von ihnen hat 100 Lebenspunkte und sie sind durchaus mit dem Flächenzauber eines Magiers totzukriegen. Die Lehrlinge sind die Einzigen, die Ihnen mit etwas Glück den Wappenrock des Scharlachroten Kreuzzuges hinterlassen! Looten lohnt sich.

Was fällt für mich ab?

Das Kloster ist für fast jede Klasse Pflichtprogramm. Die Kathedrale und die dortigen zwei Bosse, Hochinquisitorin Weißsträhne und Kommandant Mograine, sind dabei am begehrtesten. Sie hinterlassen einen blauen Schild, einen sehr guten Streitkolben, eine Halskette und andere Rüstungsgegenstände. Aber auch in der Bibliothek gibt es einiges abzugreifen. Der Stab des Endbosses ist vor allem bei Zauberklassen sehr begehrt. Das Set des Scharlachroten Kreuzzuges ist vor allem für Krieger zu gebrauchen und droppt in allen vier Teilen des Klosters. Herod aus der Waffenkammer hinterlässt zudem eine sehr gute Axt für Nahkämpfer. Einzig als Lederträger werden Sie sich im Kloster etwas vernachlässigt fühlen.

D Die Kathedrale

Jetzt wird es haarig. Die Kathedrale ist die größte Herausforderung im Kloster, bietet aber auch die besten Belohnungen. Für Ihre Quest müssen Sie auf jeden Fall bis zum Endboss kommen, auch wenn der Weg dorthin nur unter Anstrengungen zu bewältigen ist.

Der Kapellengarten

Die erste tödliche Stelle ist der Gang in den Kapellengarten. Rechts, links und geradeaus befinden sich Gegner, die, wenn Sie nicht aufpassen, alle auf einmal zu Ihnen kommen. Entscheiden Sie sich für eine Seite, bleiben Sie im Gang, sofern Sie nicht der Krieger sind, und nehmen Sie sich die Stoffträger als Erstes vor. Denken Sie daran, Schafe und Eisfallen zum Einsatz zu bringen.

Die Kapelle

Haben Sie es die Treppen hinauf geschafft, räumen Sie die gesamte Rasenfläche von Gegnern frei, denn Sie werden sie brauchen! Die zweite tödliche Stelle ist hinter der Kapellentür. Machen Sie sich auch hier bewusst: Nie zu viele Gegner ziehen! Lassen Sie nur Ihren Krieger ziehen! Und: Ihre Gegner fliehen!

Es ist wahrlich brechend voll in der Kapelle und es erfordert ein gutes Augenmaß, den richtigen Gegner zu ziehen und nicht gleich die gesamte Kapelle. Beginnen Sie mit den jeweils zwei Scharlachroten Anhängern direkt vor Ihnen. Ziehen Sie sie in den Garten hinaus und töten Sie sie dort. Dann nehmen Sie sich erst die linke, dann die rechte Seite der Kapelle vor – immer so weit, dass Sie die mittleren Gegner ohne Gefahr heranholen können. Haben Sie diesen Teil überstanden, ist der Rest halb so wild.

6 Hochinquisitor Schönufer

Keines Ihrer Gruppenmitglieder sollte es jetzt wagen, zu dicht an Mograine heranzukommen, der noch nichtsahnend am Altar in der Mitte steht. Nehmen Sie den Weg nach rechts, hier befinden sich weitere Gegner. In dem kleinen Raum finden Sie eine Fackel an der Wand, die nach Benutzen eine Tür öffnet. Hier steht Hochinquisitor Schönufer herum, ein untoter Zauberer, der Ihnen zusätzlichen Loot gewährt. Mit 6.100 Lebenspunkten lässt er sich leicht besiegen, vorausgesetzt Sie achten darauf, seine Heilung zu unterbrechen. Jetzt nehmen Sie die linke Seite der Kathedrale und löschen alles aus, was sich in den zwei Kammern befindet.

7 Mograine und Weißsträhne

Die beiden spielen ein wenig Theater für Sie und Ihre Gruppe. Vorerst treffen Sie nur Kommandant Mograine an dem Altar und werden schnell feststellen, ob Sie die Kathedrale ausreichend gesäubert haben. Falls nicht, ruft er jetzt die übrig gebliebenen Kreuzzügler hinzu und spricht somit ihr Todesurteil aus. Stellen Sie sich ihm alleine, wird er Ihnen recht einfach vorkommen. 5.500 Lebenspunkte später öffnet sich dann die Tür am hinteren Ende der Kathedrale und Hochinquisitorin Weißsträhne stürzt heraus. Sie stellen sich ihr im Kampf und treten gegen 4.800 Lebenspunkte an. Nach kurzer Zeit wird sie Ihre Gruppe einschläfern und theatralisch den Kommandanten wieder zum Leben erwecken. Beide leben wieder und ab jetzt gilt: Töten Sie zuerst die Hochinquisitorin! Der Kampf gegen Mograine wird ähnlich leicht wie zu Beginn und Sie dürfen aus beiden Leichen blaue Gegenstände mitnehmen.



Die Endbosse: Mograine und Weißsträhne

Lebenspunkte: 5.500 UND 4.900

Fähigkeiten: HEILUNG, MACHTWORT:SCHILD, HAMMER DER GERECHTIGKEIT

Taktik: Lassen Sie im ersten Kampf gegen Mograine alle Zauber, die Cooldown haben oder später nicht mehr benutzt werden können, weg. Nach seinem Tod erscheint Weißsträhne und belebt ihn wieder. Im Kampf gegen beide muss Weißsträhne als Erstes sterben, da sie heilen kann. Sobald sie tot ist, wird Mograine wie zuvor gehandhabt. Achten Sie auf seinen Schild, der Schaden absorbiert.





Maraudon

Das riesige Höhlensystem unter dem Strand von Desolace ist von Zentauren und fleischfressenden Pflanzen besiedelt. Nehmen Sie etwas Zeit für diese Instanz mit.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

Die Instanz mit drei Zonen wird Ihnen nur am Anfang anstrengend vorkommen. Vor Ihrem ersten Durchlauf sollten Sie möglichst alle Quests annehmen, die Sie finden können, denn die gesamte Instanz werden Sie kein zweites Mal betreten.

Ich sehe tote Zentauren!

Wenn Sie den Eingang zum Höhlenkomplex vor der Instanz betreten und die ersten Gegner ausgeschaltet haben, heißt es umsehen. Im Vorbereich finden Sie den „Namenlosen Propheten", der Ihnen die Halskette zum Starten der Quest „Die Anweisungen des Pariahs" hinterlässt. Hin und wieder finden Sie hier auch einen Rar-Gegner, der ein paar grüne Gegenstände abwirft.
Keine Sorge, die Gefahr, dass Sie sich im Tunnelgewirr zwischen Untoten verlaufen, ist verschwindend gering. Den Eingang haben Sie gefunden, sobald Sie rechts und links von sich orange- und lilafarbene Kristalle leuchten sehen.

Der orangefarbene Bereich

Wenden Sie sich nach rechts, sofern Sie und Ihre Gruppe das erste Mal hier sind, und folgen Sie dem Weg, bis Sie Cavindra entdecken. Die wichtigste Quest bekommen Sie bei ihr. Nun wird es unübersichtlicher im Höhlenbau. Laufen Sie von Cavindra aus um die nächste Kurve und nach unten. Halten Sie sich streng rechts und Sie sehen das Instanzportal vor sich.
Schon die ersten „Stachelpeitscher", die Ihnen hier begegnen, haben es in sich. Keine Frage also, dass der orangefarbene Teil der Instanz mitunter am schwersten zu bewältigen ist. 45-Elite-Pflanzen, die einwurzeln und umschmeißen, nehmen Sie sich freilich nur einzeln vor. Im gesamten Durchlauf achten Sie außerdem immer auf die Karte, sofern Sie *Humanoide aufspüren* beherrschen. Falls nicht, gewöhnen Sie sich an, auch hinten Augen zu haben, denn mehrere Patrouillen zweier Dryaden wandern durch die Instanz. Nach den fleischfressenden Riesenpflanzen wird es schleimig. „Kriechender Schlamm" ist bei Weitem nicht so harmlos, wie er aussieht. Kämpfen Sie mit gebührendem Abstand, denn hier wird enormer Schaden ausgeteilt.
Im nächstgrößeren Raum treffen Sie auf dutzende kleine und größere Maden. Die erste Gruppe der Nicht-Elite-Gegner sollte zu Ihnen gezogen und erledigt werden. Als Schurke schleichen Sie sich jetzt zum „Larvenspeier" vor und schließen ihn. Haben Sie keinen Schurken dabei, schicken Sie den mutigsten Mitspieler, um diese Aufgabe zu übernehmen. Bleibt der Larvenspeier geöffnet, wird er in regelmäßigem Abstand eine Elite-Larve auf Ihre Gruppe hetzen.

1 Noxxion

Im nächsten Raum voller Larven räumen Sie wieder komplett auf. Nutzen Sie Flächenzauber von Magiern oder Hexenmeistern. Halten Sie sich von den Wänden fern, aus denen Giftwolken kommen, die Ihnen Schaden zufügen. Am hinteren Ende in einem Tümpel finden Sie „Noxxion". Der Kampf gegen ihn ist anspruchsvoll. Mit 13.500 Lebenspunkten verlangt er zwar keinen übermenschlichen Schaden, teilt dafür aber ordentlich aus. Während des Kampfes wirkt er ein Gift auf Sie, welches regelmäßig Naturschaden zufügt und – wenn möglich – sofort entfernt wird. Nach einer gewissen Zeit verschwindet Noxxion und an seiner Stelle tauchen nun vier bis sechs kleine Elementare auf. Diese sind Nicht-Elite, müssen aber auf jeden Fall von Heilern ferngehalten werden. Wenn alle tot sind, widmen Sie sich dem wieder erscheinenden Noxxion. Looten Sie nach dem Kampf das erste Teil für Ihre Szepter-Quest!

2 Schlingwurzler

Um zu Ihrem zweiten Boss zu kommen, müssen Sie dieses Mal nicht ganz so weit laufen. Ein halbes Dutzend Pflanzensymbiosen später erreichen Sie Schlingwurzler, der etwas vereinsamt in einer Höhle vor einer Kurve steht. Außer 12.400 Lebenspunkte und einer Art „Spalten" hat er nichts zu bieten. Stehen Sie wie immer so weit entfernt, wie es Ihre Klasse ermöglicht, und freuen Sie sich auf blauen Loot.

Der Übergang und die Giftfälle

Schon auf der Karte werden Sie erkennen, dass Sie das Gewächshaus jetzt verlassen. An den Giftfällen erinnert alles ein bisschen an ein Urlaubsparadies, wagen Sie aber nicht, jetzt von der Klippe zu springen. Folgen Sie dem Weg, nachdem Sie die Aussicht genossen haben, denn jetzt kommen Sie in den lilafarbenen Bereich der Instanz.
Die „Giftigen Brühschleimer", die Ihren Weg kreuzen, genießen Sie ebenfalls mit Vorsicht. Nach Ihrem Tod entwickelt sich eine giftige Wolke, die Sie beim Darinstehen schneller tötet, als Sie looten können. Warten Sie also, bis diese sich verzogen hat. So viel Zeit muss sein.

Der lilafarbene Bereich

Immer dem Schleim hinterher finden Sie hinter einer Kurve die erste Gruppe von Satyrn und Wichteln. Das beste Zeichen, dass Sie sich im lilafarbenen Bereich befinden! Die Gruppen haben es in sich. Auch wenn die Wichtel Nicht-Elite sind, kann ein Kampf gegen sie gefährlich werden. Halten Sie als Krieger so gut wie möglich die Aufmerksamkeit auf sich. Die Wichtel schießen

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde / Allianz:

- **Desolace, Schattenflucht / Das Hinterland, Nijelspitze** – Hier bekommen Sie „Schlangenzunges Verderbnis". Die Phiole, die Sie bekommen, benutzen Sie am Teich im orangefarbenen Vorbereich der Instanz. In der Instanz verwenden Sie sie mit „Schlangenstrunkranken".
- **Desolace** – Nordöstlich des Kodofriedhofs bekommen Sie den Auftrag, 15 Kristallschnitzereien für „Dunkles Böses" zu Trista zu bringen.
Eine weitere Quest finden Sie südlich des Zirkels der Mannoroc. Ein freundlicher Zentaur gibt Ihnen „Die Anweisungen des Pariahs". Hierfür töten Sie noch vor der Instanz den „Namenlosen Propheten", der Ihnen eine Halskette hinterlässt. Betreten Sie jetzt die Instanz, benutzen Sie die Halskette und Sie können die fünf „Khans", die sich innerhalb Maraudons bewegen, töten. Jeder von ihnen droppt einen Stein, den Sie zur Beendigung der Quest benötigen.
Kurz außerhalb Schattenfluchts finden Sie Selendra, die Ihnen aufträgt, für „Verderbnis von Erde und Samenkorn" Prinzessin Theradras zu töten.
- **Maraudon, orangefarbener Eingang** – Am kleinen Tümpel im orangefarbenen Vorbereich gibt Ihnen Cavindra die Quest „Legenden von Maraudon". Sie müssen nun erst in den orangefarbenen Bereich und „Noxxion" besiegen, danach in den lilafarbenen, um „Schlangenzunge" zu erledigen. Beide hinterlassen einen Gegenstand. Im mittleren Teil finden Sie dann den Boss „Celebras", mit dem Sie nach seinem Tod sprechen können. Er wird Sie auffordern, ein Buch zu lesen, und Ihnen danach das „Szepter von Celebras" übergeben, mit dem Sie sich fortan direkt zu den Wasserfällen in die Instanz teleportieren können.

Ihre Quests für die Horde:

- **Orgrimmar, Tal der Weisheit** – Die Trolle hier geben Ihnen schon ab Level 42 die Aufgabe, „Schattensplitter" aus Maraudon zu holen. Diese finden Sie bei den Steinelementaren im orangefarbenen Vorbereich der Instanz.

Ihre Quests für die Allianz:

- **Düstermarschen, Insel Theramore** – Man bittet Sie hier, für „Schattensplitter" nach Maraudon zu reisen. Die Splitter finden Sie bei den Elementaren im orangefarbenen Vorbereich der Instanz.



GEFÄHRLICHE FLORA
Dieses Gewächs richtet erheblichen Schaden an.

Giftblitze und wirken eine Krankheit auf Sie, die den in dieser Instanz so wichtigen Naturwiderstand erheblich verringert. Diese Krankheit sollte sofort geheilt werden!

3 Lord Schlangenzunge

Wenn Sie an weiteren Bäumen vorbeigekommen sind, stehen Sie schon fast vor Lord Schlangenzunges Unterschlupf. Achtung, stürmen Sie nicht unbedacht auf ihn los, vor ihm befinden sich zwei getarnte Satyrn, denen Sie vorher den Garaus machen. Auch im Kampf werden überraschend zwei Schurken auftauchen, die Sie sofort ausschalten! Lord Schlangzunge hat 13.200 Lebenspunkte und teleportiert sich während des Kampfes hinter Sie. Seien Sie auf der Hut und reagieren Sie schnell. Die zwei zusätzlichen Schurken haben zwar nur 5.000 Lebenspunkte, fordern Ihrer Gruppe aber einiges ab. Sie machen hohen Schaden und wirken KNIESEHNE, so dass ein schnelles Fortbewegen unmöglich wird. Ist der Kampf beendet, nehmen Sie das zweite Teil für Ihre Szepter-Quest an sich.

Es ist davon abzuraten, sich jetzt den Weg durch die restliche lilafarbene Instanz zu schlagen, denn hier gibt es keinen weiteren Boss mehr. Lediglich wenn Sie den „Vierten Khan" und noch weitere Kristalle benötigen, gehen Sie hier weiter. Achten Sie nur darauf, dass hier hin und wieder getarnte Satyrn Ihren Weg kreuzen.

Was fällt für mich ab?

Im orange- und lilafarbenen Bereich der Instanz wird Ihnen als Stoffträger das Herz aufgehen. Rüstung wie auch Waffen werden hier sehr oft hinterlassen. Auch Lederträger kommen hier zum Teil ganz gut weg. Einzig Schwere Rüstung ist in diesen Bereichen etwas unterbesetzt. Dafür geht es im „Princess-Run" für Sie weiter. Hier fällt vermehrt Schwere Rüstung und Platte ab. Streitkolben und Äxte können Sie hier abgreifen und auch für Stoff- und Lederträger lohnt sich der Weg zu Faulschnapper. Der Goblin kann für Jäger eine sehr gute Schusswaffe abwerfen.

Das Szepter von Celebras

Wenn Sie unserer Questbeschreibung folgen und das Szepter als Belohnung bekommen, brauchen Sie nicht mehr den orangen oder lila Bereich durchlaufen, um zu Prinzessin Theradras zu gelangen. Der „Princess-Run" startet für Sie dann an den Wasserfällen.

Im Vorbereich der Instanz nehmen Sie den Gang zwischen den beiden farbigen Seiten. Sie gelangen zu einem Portal, an dem Sie das Szepter benutzen können. Durch das geöffnete Portal können nun alle Gruppenmitglieder in die Instanz gelangen.

Achtung: Öffnen Sie das Portal nicht, bevor alle Gruppenmitglieder anwesend sind, denn es schließt sich nach etwa zwei Minuten.

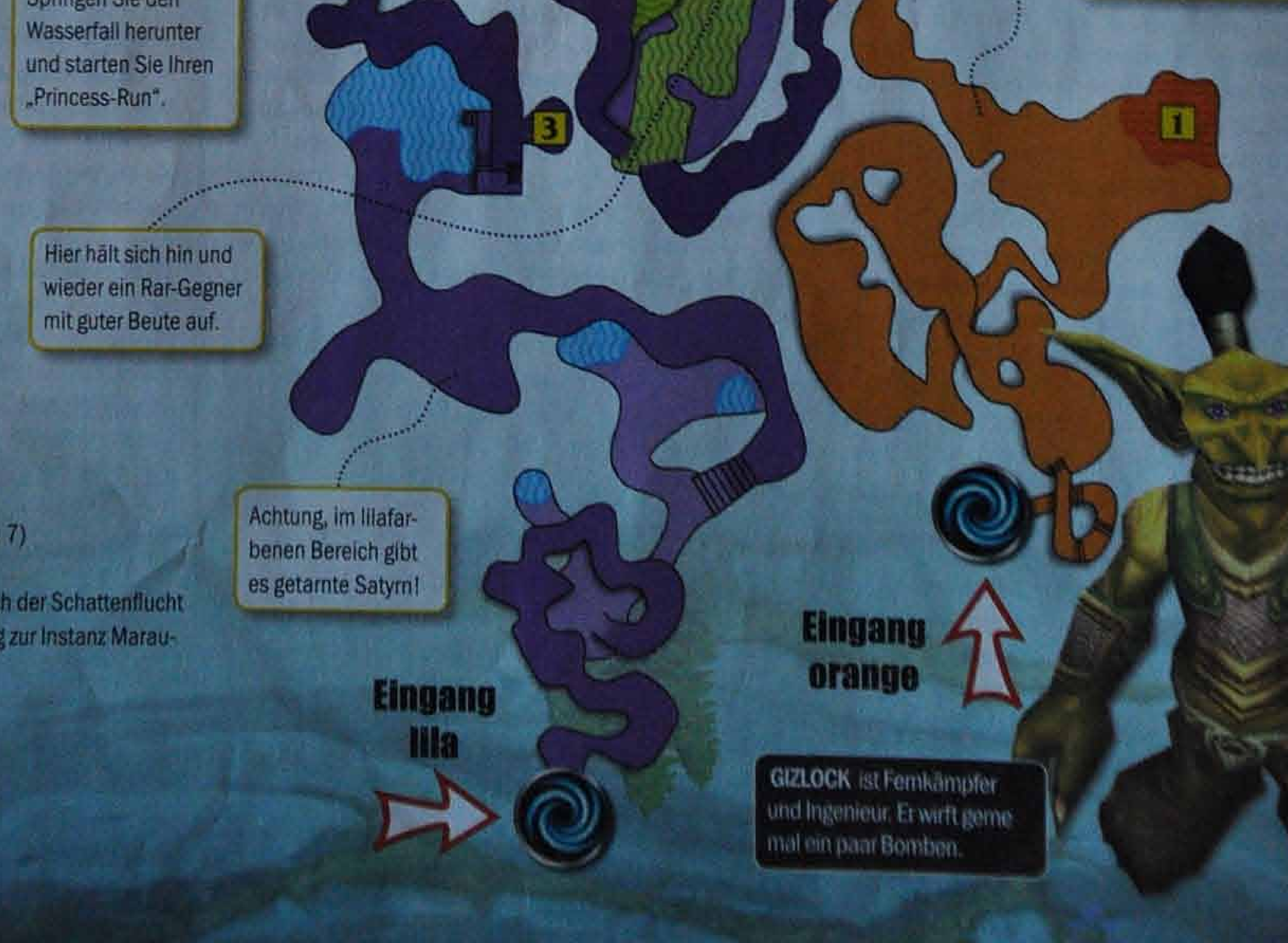
Wenn Sie einmal in der Instanz angekommen sind, wird es für Sie außerdem sehr kompliziert wieder herauszukommen. Bereiten Sie sich daher ausreichend vor. Ohne einen benutzbaren Ruhestein oder einen Magier mit Portalfähigkeit sollten Sie die Instanz nicht betreten.

Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- Kartenübergang (Wenn Sie hier weiterlaufen, finden Sie sich an derselben Stelle auf unserer zweiten Karte wieder.)







Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Desolace (PC-Games-Weltkarte O, 7)
Level: 46-54
Eingang: Im Tal der Speere nördlich der Schattenflucht befindet sich der Eingang zur Instanz Maraudon.
Spielzeit: 3-4 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 8

Der mittlere Teil

4 Celebras der Verfluchte

Zurück bei den Giftfällen dürfen Sie jetzt den Absprung wagen. Unten angekommen, schauen Sie kurz rechts nach, ob Sie den Rar-Gegner Meshlok zu sehen bekommen. Falls nicht, wenden Sie sich nach links, wo auf einer kleinen Insel schon Celebras wartet. Um für die Quest mit ihm sprechen zu können, müssen Sie sich ihm im Kampf stellen.

Er wartet mit 12.200 Leben auf und zeigt einige Facetten eines Druiden während des Kampfes. Je länger die Schlacht dauert, desto mehr Bäume wird er zuhilfe rufen. Vermeiden Sie also möglichst den Kampf gegen die „Verderbten Naturgewalten" und fokussieren Sie Ihren Schaden einzig auf Celebras. Gegen Ende können Sie das restliche Grünzeug mit Flächenzaubern bekämpfen, denn es ist nicht-elite und hat nur 1.600 Lebenspunkte.

Das Szepter von Celebras

Sprechen Sie jetzt mit Celebras Geist, der nach dem Kampf erschienen ist. Er wird Sie zum Altar in seiner Nähe führen. Beenden Sie die Quest und starten Sie die nächste, in der er Sie bittet, ihm beim Erstellen des Szepters zu helfen. Sobald er vor dem Altar steht, liegt darauf ein Buch, das Sie lesen müssen. Anschließend erhalten Sie das Szepter. Der Weg, den Sie jetzt zu den letzten Bossgegnern gehen werden, ist der „Princess-Run". Zu diesem gelangen Sie, wenn Sie das Szepter vor der Instanz am Portal benutzen.

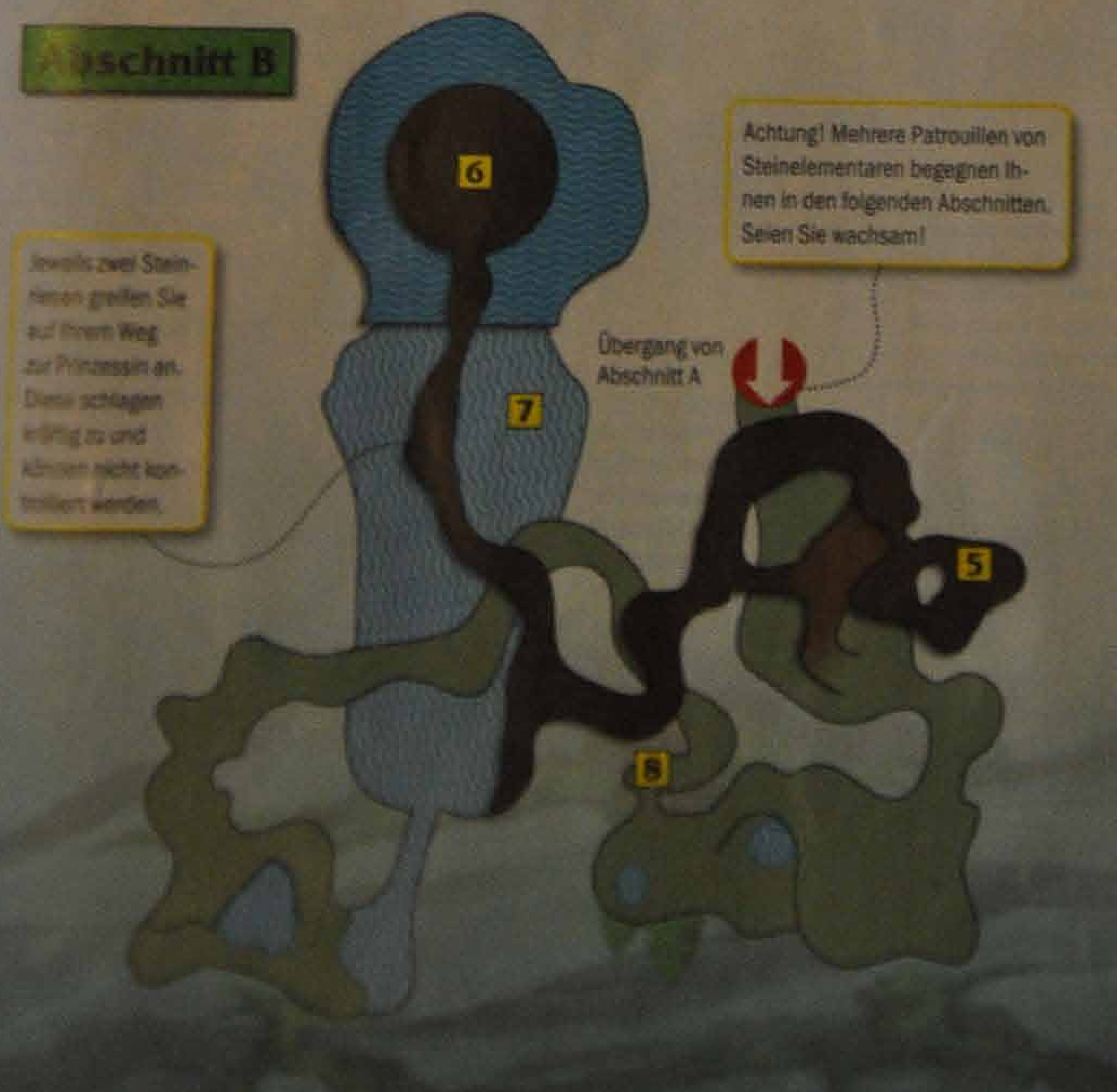
Der Princess-Run (ab 45)

Springen Sie hinter Celebras Altar ins seichte Wasser und etwas weiter hinten den großen Wasserfall hinunter. Ab hier wird die Bossdichte höher und die Gegner zusätzlich noch einmal etwas anspruchsvoller. Vernichten Sie vorerst auf Ihrem Weg Richtung Norden alle Hydras, die Ihnen begegnen. Vor dem kleinen Höhleneingang warten Sie eine Weile, sonst fallen Ihnen entweder patrouillierende Hydras oder Steinelementare in den Rücken. Ziehen Sie die Dimetrodons nach draußen ins Wasser und töten Sie sie hier. Halten Sie sich als Zauberwirker und vor allem als Heiler fern, denn SCHALLEXPLOSION bringt Sie einige Sekunden lang zum Schweigen.

Als Nächstes warten Sie auf die Steinpatrouille. Die zwei Elementare spalten sich nach ihrem Tod in mehrere kleine auf, arbeiten Sie also mit Flächenzaubern. Betreten Sie den Gang und laufen Sie, bis Sie an eine Rampe kommen. Anstatt geradeaus gehen Sie die Rampe hoch – Achtung, hinter Ihnen patrouilliert ebenfalls eine Gruppe Steinelementare, die bis zur Brücke hochkommen und Ihnen im Kampf gefährlich werden. Hinter der Brücke stehen die ersten Riesen. Auch auf dieser Seite müssen Sie wieder mit Steinelementaren rechnen, außerdem mit einem Riesen, der den Weg rechts hoch- und runterläuft. Nehmen Sie ebenfalls den Weg nach rechts hinauf.

5 Erdrutsch

Oben angekommen, schauen Sie in die Höhle, in der Erdrutsch steht. Er ist relativ leicht zu besiegen, wenn Sie wissen, was Sie erwartet. 14.300 Lebenspunkte sind für seine Größe relativ wenig. Also gilt: Fahren Sie so viel Schaden wie möglich auf, um ihn schnell zu töten. Erdrutsch ruft nach einer gewissen Zeit Steinelementare dazu. Er betäubt Ihre Gruppe währenddessen für ein paar Sekunden. Ignorieren Sie die Elementare, denn sie verschwinden, sobald der Boss dahinscheidet.



6 Prinzessin Theradras

Die Prinzessin ist weniger anmutig, als man vielleicht hoffen mag. Im Gegenteil: Sie ist ein Koloss und wird Ihrer Gruppe ziemlich hart zusetzen. Nicht nur, dass sie die Frechheit besitzt, Felsen auf Gruppenmitglieder zu werfen; sie wirkt auch *Furcht* und schickt somit alles in die Flucht, was in ihrer Reichweite ist. Zusätzlich pustet sie zwischendurch alle Nahkämpfer von sich weg. Krieger werden hier Schwierigkeiten bekommen, Bedrohung aufzubauen. Natürlich hat die Prinzessin auch noch ganze 20.300 Lebenspunkte zu bieten, die Sie mit Ihrer Gruppe erst einmal bewältigen müssen. Und sie schlägt regelmäßig mit ungefähr 200 Schaden zu.

Behalten Sie als Heiler also immer Ihren Krieger im Blick und stehen Sie so weit entfernt, dass die Prinzessin viel Weg hinter sich bringen muss, um Sie angreifen zu können. Machen Sie als Fernkämpfer so viel Schaden wie möglich, lassen Sie den Krieger aber ausreichend Bedrohung aufbauen, um nicht die volle Aufmerksamkeit der Prinzessin zu bekommen.

7 Faulschnapper

Auch wenn der „Princess-Run" theoretisch zu Ende wäre, geht es für Sie noch weiter. Gehen Sie links oder rechts von der kleinen Insel ins Wasser und springen Sie den Wasserfall hinunter. Unten warten weitere Hydras, die Sie erledigen, falls sie sich Ihnen in den Weg stellen. Faulschnapper ist ein riesiges Krokodil und wird Ihnen recht bald begegnen, da er stetig im Kreis schwimmt. Der Kampf gegen ihn ist relativ unübersichtlich, aber einfach. 14.300 Lebenspunkte hat er zu bieten und außer Nahkampfangriffen kann er nichts gegen Sie tun.

8 Tüftler Gizlock

Schwimmen Sie dem Fluss folgend weiter Richtung Osten, um zu Ihrem letzten Boss zu kommen. Steigen Sie am Ende aus dem Wasser und halten Sie sich streng rechts. Die kleine Rampe hinauf erwarten Sie Gruppen mit mehreren Würmern, die aber Nicht-Elite sind und durch Flächenzauber bekämpft werden können. Folgen Sie dem Weg über eine Brücke, vorbei an zwei weiteren Riesen sowie noch mehr Würmern. Hinter einer scharfen Kurve wartet schon ein Goblin auf Sie. Noch einmal sollten Sie besonders darauf achtgeben, wo sich die letzte Steinpatrouille gerade befindet. Falls Sie im Kampf von ihr überrascht werden, brauchen Sie eine Menge Glück, um zu überleben.

Der Tüftler hat 16.300 Lebenspunkte und kämpft, wenn Sie ihn lassen, nicht im Nahkampf. Bevorzugt wirft er Bomben, die recht hohen Schaden anrichten. Stehen Sie als Nahkämpfer niemals direkt vor ihm, denn er wirkt außerdem einen Feuerschlag. Nachdem der Kampf vorbei ist, nutzen Sie Ihren Ruhestein oder das Portal eines Magiers, um aus der Instanz heraus zu kommen. [illegible]

Zul'Farrak

Die erste Instanz unter freiem Himmel weckt vielleicht Ihren Freiheitsdrang, die Stadt der Trolle ist jedoch gefährlicher, als sie auf den ersten Blick wirkt.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer, Nico Balletta

Im wilden Westen von Tanaris finden Sie Zul'Farrak. Schon vor dem Eingang wartet eine Meute Trolle auf Sie. Schnappen Sie sich Ihre Quests und eine motivierte Gruppe und betreten Sie die Instanz.

Die ersten Trollgruppen geben Ihnen einen guten Einstieg – vernichten Sie zuerst die Zauberer, dann die Nahkämpfer. Ihre gruppeneigenen Nahkämpfer beschäftigen sich während des Kampfes mit den Totems und Ihre Heiler halten sich außer Reichweite. An der ersten Kreuzung biegen Sie nach rechts ab. Halten Sie die Augen offen, hin und wieder patrouilliert hier ein Rar-Gegner, Zerillis, der Ihnen zusätzlichen Loot verspricht. Halten Sie sich jetzt sofort links und Sie können die Gegnergruppen in diesem Abschnitt stehen lassen.

1 Theka der Märtyrer

Sie kommen nun auf einen großen Platz voller Skarabäen. Auch wenn die Versuchung groß ist: Warten Sie zuerst, bis Sie Theka den Märtyrer zu Gesicht bekommen, und ziehen Sie ihn zu sich in den Gang. Außer einem Questgegenstand ist bei ihm allerdings nichts zu holen. Er hat 9.600 Lebenspunkte und wird immun gegen physischen Schaden, sobald diese unter 20 % sinken. Ihr Krieger sollte also genug Bedrohung aufgebaut haben, damit die Magieklassen Ihrer Gruppe jetzt ordentlich Schaden machen können. Widmen Sie sich jetzt den Skarabäen, um Ihre Quest zu beenden. Laufen Sie dann rechts durch einen schmalen Gang, um zu dem zweiten Boss zu gelangen.

Was fällt für mich ab?

Lederträger werden sich freuen. Nach der Pleite in den vorherigen Instanzen gibt es hier wieder einige blaue Sachen abzugreifen! Auch für andere Klassen ist der Loot nicht zu verachten. Platte sowie Stoff sind gleichermaßen vertreten. Einige gute Waffen wie Axt oder Stab gibt es ebenfalls zu holen. Wenn Sie die Motivation haben, die Instanz öfter zu betreten, gibt es sogar eine Chance auf einen epischen Gegenstand! Antu'sul und Häuptling Ukorz Sandskalp hinterlassen hin und wieder jeweils ein blaues Schwert. Beide zusammengefügt verbinden sich zu „Sul'thraze der Peitscher".



Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Tanaris (PC-Games-Weltkarte U. 16)
Level: 44-50
Eingang: Weit im Nordwesten von Tanaris liegt inmitten von Ruinen der Eingang von Zul'Farrak. Von der Goblinhauptstadt Gadgetzan nur einen Katzensprung entfernt.
Spielzeit: 1 bis 2 1/2 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 6

Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- Kartenübergang (Wenn Sie hier weiterlaufen, finden Sie sich an derselben Stelle auf unserer zweiten Karte wieder.)
- Patrouille
- Weg durch die Instanz
- Endboss

GAHZ'RILLA: Der Endboss in Zul'Farrak darf nicht unterschätzt werden!

2 Antu'sul

Hier ist Achtung geboten. Leeren Sie den gesamten Bereich vor der Höhle, in der Antu'sul steht. Kommen Sie aber nie zu nah an diese heran, denn dieser Boss reagiert sehr aggressiv auf „Besucher". Er wird Sie angreifen, sobald Sie sich seiner Höhle nähern.
Während des beabsichtigten oder unbeabsichtigten Kampfes gibt es einige weitere Dinge zu beachten. Antu'sul steckt mit 12.500 Lebenspunkten viel Schaden ein. Zudem heilt er sich während des Kampfes, was Sie sofort unterbrechen. Er setzt Totems der Erdbindung, welche Ihre Nahkämpfer umgehend zerstören, denn diese wurzeln die gesamte Gruppe an Ort und Stelle ein. Als Heiler stellen Sie sich niemals weit nach hinten, denn Antu'sul beschwört eine Reihe von Basilisken, deren Aufmerksamkeit der nächststehende Spieler bekommt. Bleiben Sie bei Ihrem Krieger oder verweilen Sie in der Höhle. Es gilt Antu'sul so schnell wie möglich zu besiegen. Die ersten Basilisken können Sie mit Flächenzaubern bekämpfen, die zweite Welle ist jedoch Elite und lässt sich nicht mehr so leicht auslöschen. Ignorieren Sie sie möglichst, bis der Kampf vorbei ist.

3 Hexendoktor Zum'rah

Der Hexendoktor erwartet Sie auf einem Platz voller Gräber in einer kleinen Baracke. Er ist vorerst freundlich gesinnt und wird Sie erst angreifen, wenn Sie seinen Unterschlupf betreten. Sie können sich mit Ihrer Gruppe entscheiden, ob Sie die umliegenden Gräber öffnen wollen. Achtung, sobald Sie eines benutzen, steigt ein Elite-Gegner heraus und greift Sie an. Mit geringer Wahrscheinlichkeit befinden sich in den Gräbern grüne oder blaue Gegenstände. Wenn Sie sich die Mühe nicht machen möchten, greifen Sie den Hexendoktor an und ignorieren Sie die Gräber. Zum'rah hat 10.600 Lebenspunkte und wirkt Schattenblitze auf Ihre Gruppe. Er beschwört während des Kampfes einige Zombies, was für Sie als Heiler auch hier bedeutet: Stehen Sie bei Ihrem Krieger, um keine Aggro zu bekommen. Je schneller Sie den Hexendoktor erledigen, desto weniger Zombies kommen ihm zu Hilfe. Auch hier gilt: voller Schaden auf den Boss!

4 Die Treppe – Nekrum und Sezz'zlz

Starten Sie das Treppen-Event, indem Sie den Wächter an der Spitze des Plateaus um seinen Schlüssel erleichtern und damit die Käfige von Kommandant Bly und seinen Kameraden öffnen. Sobald die Türen offen stehen und der gemischte Trupp seinem Gefängnis entschreitet, sammelt sich am Fuße der Treppe eine gewaltige Schar an – hauptsächlich – Non-Elite-Mobs und wenigen Elite-Gegnern. Bleiben Sie mit Ihrer Gruppe an der Spitze der Treppe stehen und erledigen Sie bequem die Dreiergruppen, die nacheinander nach oben stürmen. Sobald die Trollhorde ausreichend ausgedünnt ist, können Sie einen Schritt nach unten wagen, wo Sie nun auf Nekrum den Ausweider und Schattenpriester Sezz'ziz stoßen. Kümmern Sie sich unbedingt zuerst um Sezz'ziz, da dieser mit doppelten Lebenspunkten und dem rüstungsvernachlässigenden Magieschaden eine weitaus größere Bedrohung darstellt. Die Heiler müssen neben den Tanks diesmal zudem ein Auge auf Bly und den Goblin haben. Beide stürzen sich gerne mit ins Getümmel, sind aber auf ihre Art unersetzlich. Bly überlässt Ihnen nach einer handfesten Prügelei die Wünschel-mato-Rute für Bilgenritzel, der Goblin wiederum ist der Einzige, der das Tor gegenüber der großen Treppe sprengen und den Weg zu Häuptling Ukorz Sandskalp und seinem Lakaien freiräumen kann. Vergessen Sie nicht, Nekrums Leichnam nach dem Medaillon für Thadius Grimmschatten zu untersuchen.

5 Häuptling Ukorz Sandskalp

Wie bereits erwähnt, ist Ihre Gruppe nur dann in der Lage, Häuptling Ukorz die Leviten zu lesen, wenn der Goblin-Sprengmeister aus Blys Trupp den vorherigen Kampf überlebt hat. Laufen Sie den Gang hinter dem aufgesprengten Tor entlang direkt ins Herz von Zul'Farrak. Am Ende treffen Sie auf Ukorz und seinen Leibwächter Ruuzlu, die von wenigen Elie-Mobs umgeben sind. Säubern Sie den Raum, bevor Sie sich in den Kampf mit dem dynamischen Duo stürzen. Stellen Sie einen Tank für Ruuzlu ab. Ist nur ein Tank in Ihrer Gruppe, muss dieser beide Gegner übernehmen und von den Heilern dementsprechend besser mit frischen Lebenspunkten versorgt werden. Kümmern Sie sich dann zuerst um Ruuzlu und anschließend um Ukorz, der Ihnen mit etwas Glück seinen Klingenteil Jang'thraze überlässt.

6 Wasserbeschwörerin Velratha

Bevor Sie sich um den härtesten Brocken in Zul'Farrak kümmern, ist es für zwei der sieben Quests (siehe Kasten) notwendig, die um das Becken patrouillierende Wasserbeschwörerin Velratha um 4.000 Lebenspunkte zu erleichtern. Sie trägt sowohl Tabethas Tiara als auch die zweite Schrifttafel für Yeh'kinya bei sich. Velratha selbst ist keine größere Herausforderung als die normalen Mobs und somit schnell besiegt.

Der Schlaghammer von Zul'Farrak

Sie wundern sich, warum der Gong vor Gahz'rillas Planschbecken sich nicht von Ihnen schlagen lässt? Das liegt nicht an seiner pazifistischen Einstellung, sondern daran, dass zum Schlagen des Gongs ein ganz besonderes Werkzeug benötigt wird: der Schlaghammer von Zul'Farrak.
Machen Sie sich auf die Reise ins Hinterland und reiten Sie direkt zum Altar von Zul. Qiaga die Bewahrerin überlässt Ihnen nach ihrem Tod ihren hochheiligen Schlaghammer. Mit ihm im Gepäck begeben Sie sich nach Jintha'Alor, südöstlich vom Altar. Kämpfen Sie sich bis zur obersten Ebene der Tempelruine vor und benutzen Sie den Schlaghammer am Altar der Priesterin Hexx. Wenige Sekunden später halten Sie den Schlaghammer von Zul'Farrak und somit den Schlüssel zu Gahz'rilla selbst in den Händen.

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Düstermarschen** – Bei Tabethas Hof erhalten Sie von Tabeta den Auftrag „Tiara der Tiefen".
- **Tausend Nadeln** – Wizzel Kupferbolz in der schimmernden Ebene beauftragt Sie bei der Quest „Gahz'rilla", ihm die energiegeladene Schuppe der dreiköpfigen Hydra zu beschaffen. Dafür winkt Ihnen die „Karotte am Stiel", ein Schmuckstück, das das Tempo Ihres Reittiers um 3 % erhöht.
- **Gadgetzan** – Bringen Sie Trenton Lichthammer 20 Flaschen „Trollaushärter" und Tran'rek 5 „Skarabäuspanzerschalen".

Bringen Sie, wenn Sie schon auf dem Weg sind, auch gleich die von Kommandant Bly gestohlene „Wünschel-mato-Rute" zu ihrem Besitzer Chefingenieur Bilgenritzel zurück.
„Die Prophezeiung der Mosh'aru" erhalten Sie von Yeh'kinya am Dampfdruckpier im Osten von Gadgetzan, nachdem Sie in Feralas drei „Kreischergeister" befreit haben.

Ihre Quests für die Horde:

- **Durotar** – Meister Gadrin im Südosten von Durotar beauftragt Sie im vierten Teil einer Questreihe (beginnt mit der Quest „Giftflaschen"), die Inschriftentafel von Theka dem Märtyrer zu lesen, um den Namen des „Spinnengottes" zu erfahren. Kehren Sie nach Abschluss der Quest zu ihm zurück, um einen Beschwörungszauber für Shadra zu bekommen.

Ihre Quests für die Allianz

- **Verwüstete Lande** – Thadius Grimmschatten im Turm der Feste beauftragt Sie im Laufe einer siebenteiligen Questreihe (startet mit der Quest „Käfige der Bleichborken" im Hinterland) mit der Wiederbeschaffung von „Nekrums Medaillon".

Der Endboss: Gahz'rilla

Lebenspunkte: 19.000
Fähigkeiten: GAHZ'RILLAS SCHMETTERSCHLAG, STEIF FRIEREN, EISZAPFEN
Taktik: Erledigen Sie alle Gegner, die sich um das Wasserbecken herum aufhalten, bevor Sie den Gong mit dem Hammer von Zul'Farrak (siehe Kasten links) schlagen. Die Hydra verlässt das Becken über eine Treppe im Norden und diese Stelle eignet sich auch am besten für den Tank, Gahz'rilla zu beschäftigen. Neben den Frostattacken, die neben dem gewirkten Frostschaden den betroffenen Spieler entweder verlangsamen oder für bis zu 3 Sekunden ganz aus dem Kampf nehmen, übt Gahz'rilla einen Schmetterangriff aus, der den Spieler weit in die Luft katapultiert. Durch den prozentualen Fallschaden ist dieser Angriff auch für höherstufige Spieler gefährlich und nagt an der Haltbarkeit der Ausrüstung. Mit ein wenig Glück fällt der Betroffene direkt in das Wasserbecken und der Schaden wird dadurch auf null reduziert.
Schadensklassen, die nicht an den Gegner herantreten müssen, um zu attackieren, gehen auf Nummer sicher und halten Abstand, während Heiler ein besonderes Auge auf den Tank haben.

Der Versunkene Tempel

Ganze Horden Trolle und Drachkins stellen sich Ihnen in den verworrenen Gängen dieser Instanz in den Weg – eine echte Herausforderung für alle Spieler um Level 50.

Stand: Patch 2.4 | **Autoren:** Claudia Dörr, Daniel Brüninghaus

Inmitten des Tränenteichs in den unwirtlichen Sümpfen des Elends wartet die Instanz Der Versunkene Tempel auf Sie und Ihre Gruppe. Nicht gerade einladend wirken neben der Landschaft auch die verwinkelten Gänge des Tempels. Schon der nicht-instanzierte Zugangsbereich stellt hohe Ansprüche an Ihr Orientierungsvermögen. Haben Sie diesen gemeistert, stehen Sie im Eingangsbereich der Instanz, von dem wiederum vier Wege abzweigen. Doch keine Panik, hinter der auf den ersten Blick wirr anmutenden Konstruktion verbirgt sich doch eine Logik: Über die mittleren Gänge erreichen Sie treppauf die Halle der Verfluchten und treppab die Halle der Schlangen. Über den linken Weg kommen Sie in die Grube der Opferung, über den rechten in die Grube der Weigerung. Ganz systematisch lassen sich so die einzelnen Bosse und Bereiche der Instanz bewältigen.

1 Halle der Schlangen

Nehmen Sie zuerst einen der mittleren Aufgänge und folgen Sie der Treppe nach unten. In der Halle der Schlangen gilt es, die Gegnergruppen, die Ihnen den Weg zu den Balkonen des Rundgangs versperren, ins Jenseits zu befördern. Wichtig: Sobald Sie einen Gegner bearbeiten, greifen auch die vorher neutralen Maden an. Auf jedem der Balkone steht eine von insgesamt sechs Schlangenstatuen, die Sie in der Reihenfolge Süden, Norden, Südwesten, Südosten, Nordwesten, Nordosten aktivieren müssen. Dadurch erscheinen in der Grube der Weigerung eine große Statue sowie der erste Boss, Atal'alarion.

2 Atal'alarion

Bevor Sie sich dem Level-49-Elite-Boss stellen, sollten Sie den Rundgang der Grube von Gegnern säubern, da Atal'alarion die Gruppe nach hinten schleudern kann. Ihre Quest „In die Tiefen" können Sie am Altar am oberen Ende der Treppe abschließen. Atal'alarion selbst steht zwischen mehreren Mobs, lässt sich aber mit einem Fernkampfangriff einzeln zur Gruppe ziehen. Nachdem Sie seine 16.000 Lebenspunkte runtergeschlagen haben, räumen Sie die restlichen Gegner aus dem Weg, um Zugang zur Schlangenstatue am Grund der Grube zu erhalten. Hier können Sie Ihre Quest „Das Geheimnis des Kreises" abschließen.

3 Die Halle der Verfluchten

Wieder in der Eingangshalle angekommen, geht es über einen der mittleren Gänge die Treppe rauf. Unterwegs treffen Sie auf einige Gruppen von Trollen, die auch in den Aufgängen patrouillieren. Die Troll-Hexendoktoren verwandeln einzelne Gruppenmitglieder in Frösche. Um Chaos zu vermeiden, bewältigen Sie diese immer zuerst. Nachdem Sie sich den Weg nach oben gebahnt haben, befinden Sie sich in der Halle der Verfluchten. Hier besiegen Sie die auf den Balkonen lauernden Troll-Minibosse, um den Weg zum Propheten Jammal'an zu öffnen.

Vom Rundgang führen jeweils Seitenwege und Treppen zu den mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestatteten Bossen. Sind alle sechs Troll-Propheten besiegt, machen Sie sich auf den Weg zum Unterschlupf des Auserwählten.

4 Jammal'an der Prophet

In der Grube der Opferung fangen Sie damit an, Drachkins zu beseitigen. Dies wird später noch wichtig, da der Endboss Eranikus alle verbliebenen Drachkins im finalen Kampf zu Hilfe ruft.

Im Unterschlupf des Auserwählten treffen Sie dann auf eine Vielzahl Troll-Untoter. Auch diese schalten Sie komplett aus, da sie sonst in den Bosskampf eingreifen. Die Gruppen der Untoten ziehen Sie dabei einzeln in den Gang zurück, denn die Gegner wirken den Zauber „Furcht". Einige der Trolle hinterlassen bei ihrem Ableben Geister. Diese sind unverwundbar, können Ihnen aber im Gegenzug erheblichen Schaden zufügen. Weichen Sie diesen trägen Gegnern einfach aus, bis sie nach 15 bis 20 Sekunden von selbst verschwinden. Nun stehen Sie dem Boss Jammal'an gegenüber, der in Begleitung von Ogom dem Elenden ist. Den Fokus legen Sie im Kampf auf Jammal'an, da er per Gedankenkontrolle Mitspieler übernehmen kann. Übernommene Mitspieler dürfen Sie natürlich nicht angreifen!

Nachdem Sie die 8.900 Lebenspunkte des Propheten bewältigt und auch Ogom aus der Welt geschafft haben, packen Sie den Kopf des Propheten für die Quest "Jammal'an der Prophet" ein und begeben sich in die Grube der Opferung zurück.



JAMMAL'AN DER PROPHET Der dunkle Prophet der Atal'ai erwartet Sie mit seinen untoten Untergebenen.

! Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Dampfdruckpier, Tanaris** – Yeh'kinya übergibt Ihnen die Quest „Der Gott Hakaar", nachdem Sie bereits drei weitere Quests für ihn erfüllt haben. Erst dann erhalten Sie das Ei von Hakkar, das Sie für ein Boss-Event im Tempel benötigen. Um die Quest abzuschließen, füllen Sie das Ei beim Kampf gegen den Avatar von Hakkar.
- **Shadra'Alor, Hinterland** – Hier treffen Sie auf den Verbannten der Atal'ai, von dem Sie die Quest „Jammal'an der Prophet" erhalten. Er verlangt nach Jammal'ans Kopf.
- **Der Versunkene Tempel, Sümpfe des Elends** – Die Essenz des Eranikus, den der Endboss der Instanz Eranikus' Schemen fallen lässt, startet die Quest „Die Essenz des Eranikus". Diese schließen Sie in der Kammer der Träumer ab, indem Sie die Essenz am Essenzborn in der hinteren linken Ecke des Raums anwenden.
- **Zerbrochene Säule, Tanaris** – Der Goblin Marvon erwartet Sie in seinem Unterschlupf im Herzen von Tanaris, von wo aus er Sie mit einem Zeichen in die Sümpfe des Elends schickt, um dieses beim Altar in den Tiefen des Tempels anzuwenden.

Außerdem führen Klassenquests alle Spieler in den Versunkenen Tempel.

Ihre Quests für die Horde:

- **Ratschet, Brachland** – Hier bekommen Sie von Liv Rizzlefix die Quest „Schrumpftreibstoff", für die Sie fünf Proben Dunst der Atal'ai besorgen müssen. Diesen erhalten Sie von den Tieflauerern, Düsterwürmern und Brühschlammern. Die Quest ist der dritte Teil einer Reihe, die in Marschalls Zuflucht im Un-Goro-Krater startet und endet.
- **Steinard, Sümpfe des Elends** – Hier fordert Sie Fel'zerul auf, zehn Artefakte der Atal'ai am Tränenteich zu sammeln. Nach erfolgreicher Suche begeben Sie sich mit dem Artefaktbündel der Atal'ai ins Hinterland und sprechen mit dem Verbannten der Atal'ai in Shadra'Alor. In Steinard erwartet Sie bereits Fel'zerul, welcher Sie umgehend in den Versunkenen Tempel schickt, um 20 Fetische von Hakkar zu finden.
- **Camp Mojache, Feralas** – Hexendoktor Uzer'i schickt Sie auf die Suche nach Marvon Nietensucher in Tanaris. Dort angekommen, erhalten Sie die Aufgabe, in den Versunkenen Tempel zu reisen und das Geheimnis des Kreises zu lösen.

Ihre Quests für die Allianz

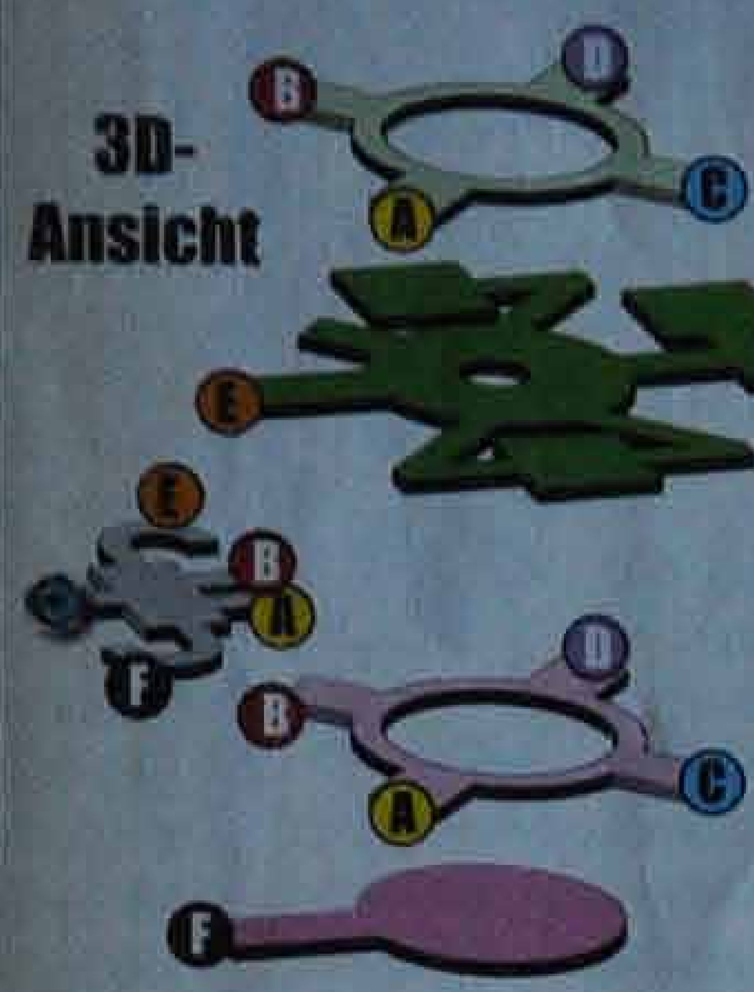
- **Die Zwillingskolosse, Feralas** – Gregan Brewspewer beauftragt Sie damit, fünfmal Dunst der Atal'ai zu besorgen, den die Tieflauerer, Düsterwürmer und Brühschlammer fallen lassen. „Der Dunst des Bösen" ist der dritte Teil einer Questreihe, die in Marschalls Zuflucht im Un-Goro-Krater startet und endet.
- **Hinterland** – Rhapsodie gibt Ihnen den Auftrag, ins Zwergenviertel von Sturmwind zu reisen und dort mit Brohann Fassbauch zu sprechen. Anschließend müssen Sie zehn Schrifttafeln der Atal'ai im Versunkenen Tempel finden.

Die Instanz auf einen Blick:

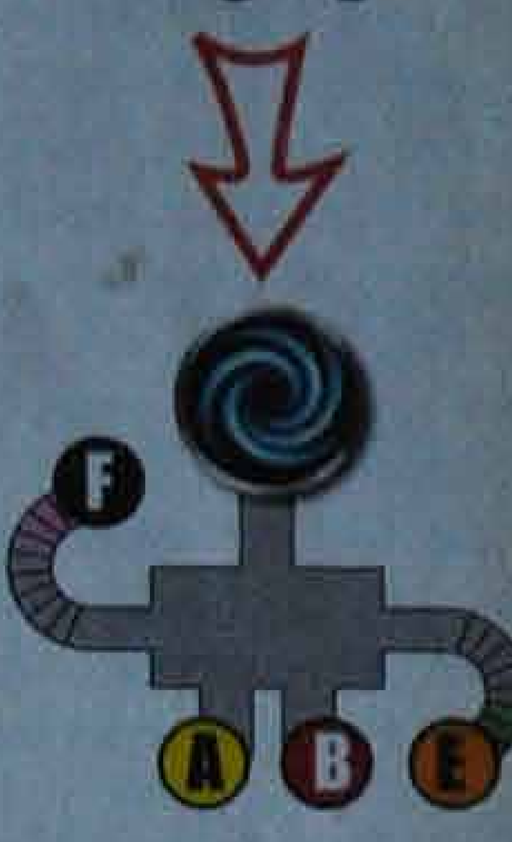
Ort:	Sümpfe des Elends (PC-Games-Weltkarte V, 34)
Level:	49-55
Eingang:	Begeben Sie sich in den östlichen Teil der Sümpfe des Elends, bis Sie den Tränenteich erreichen, in dessen Mitte sich der Versunkene Tempel befindet.
Spielzeit:	2-3 Stunden
Spieler:	5
Bosse:	6

Ihr Wegweiser durch den Versunkenen Tempel

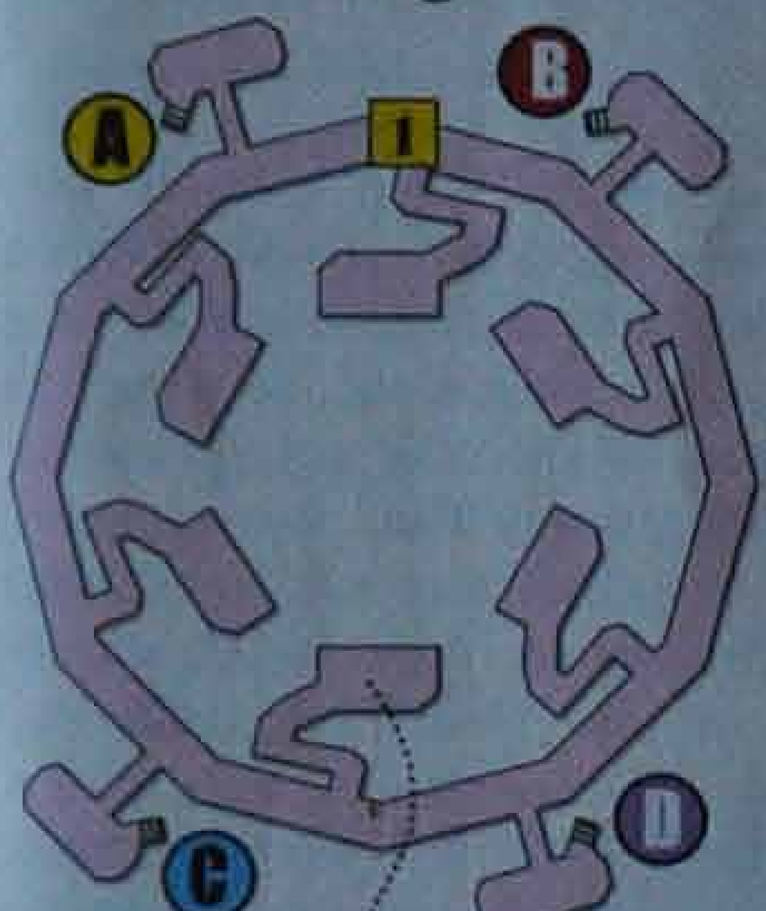
Auch wenn die Wege des Tempels einem Labyrinth gleichen, werden Sie diese Instanz mit unseren Orientierungshilfen meistern.

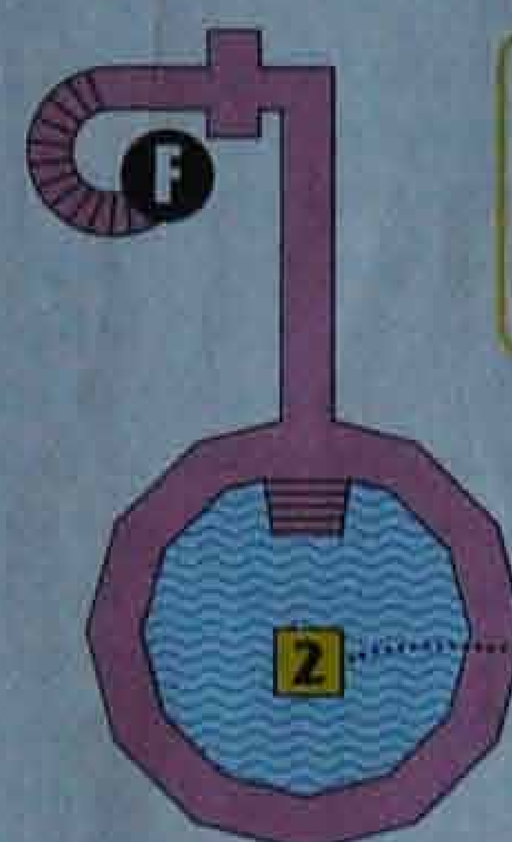


Auf der linken Seite sehen Sie eine 3D-Ansicht des Tempels. Er besteht aus zwei Hauptebenen (grün und rosa), zu denen jeweils ein erhöhter Rundgang mit Balkonen gehört. Der Eingangsbereich liegt zwischen beiden Hauptebenen, wie Sie links sehen können. Von ihm führen Treppen zu allen Bereichen des Tempels. Zur Übersicht dient die rechte vergrößerte Ansicht. Die Übergänge zwischen den einzelnen Bereichen sind mit den Buchstaben A bis F gekennzeichnet. Die Rundgänge sind direkt miteinander verbunden, während die Hauptebenen nur über den Eingangsbereich oder per Sprung von den zugehörigen Balkonen zu erreichen sind. Haben Sie sich verlaufen, kehren Sie in den Eingangsbereich zurück und orientieren sich neu.



Die Halle der Schlangen





Die Grube der Weigerung

Nach Atal'alarions Niederlage können Sie an der großen Schlangenstatue die Quest „Das Geheimnis des Kreises" abschließen.

Auf dieser Ebene müssen Sie die sechs Troll-Minibosse besiegen, um Zugang zu Jammal'ans Unterkunft zu erhalten.



Aktivieren Sie die einzelnen Schlangenstatuen auf den Balkonen in der Reihenfolge Süden, Norden, Südwesten, Südosten, Nordwesten, Nordosten, um den ersten Boss Atal'alarion freizuschalten (siehe Extrakasten unten rechts).

Die Grube der Opferung



Vorsicht! Achten Sie hier besonders darauf, die Trollzombies weiter im Süden des Raumes zu bekämpfen, da diese einen Furchtzauber wirken.

Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- X Kartenübergang (Wenn Sie hier weiterlaufen, finden Sie sich an derselben Stelle auf der nächsten Karte wieder.)
- Patrouille

Was fällt für mich ab?

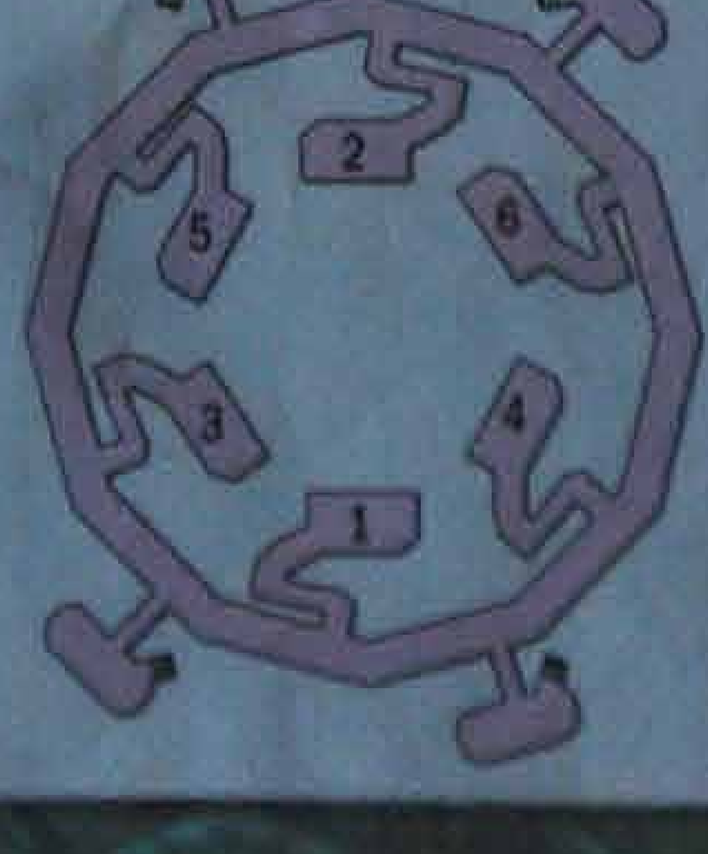
Besonders Plattenträger werden im Tempel ihr reines Vergnügen haben und nicht selten „Bedarf" bei den fallen gelassenen Items klicken. Auch Schwere Rüstung gibt es en masse. Neben den Massen an Rüstingsteilen besteht die geringe Möglichkeit, ein episches Einhandschwert von den Drachenbossen dieser Instanz zu erbeuten.

Die Hände reiben werden sich alle Lederer, denn die unzähligen Drachkins, die Sie während des Instanzgangs ins Jenseits befördern, versprechen säckeweise Leder. Ein echtes Kürschnerparadies!

Des Rätsels Lösung

Alle Bossgegner im Versunkenen Tempel sind miteinander oder mit speziellen Freischaltvorrichtungen verknüpft. Bereits der erste Boss Atal'alarion erscheint erst, wenn Sie das Geheimnis der Schlangenstatuen gelöst haben. Damit Sie nicht ewig rumprobieren müssen, hier die Lösung:

Aktivieren Sie die Statuen in der Reihenfolge Süden, Norden, Südwesten, Südosten, Nordwesten, Nordosten und Atal'alarion erscheint in der Grube der Weigerung.





5 Traumsense und Wirker

In der Grube der Opferung erwarten Sie, sobald Jammal'an der Prophet und seine untoten Untergebenen eliminiert wurden, die beiden Drachen Traumsense und Wirker. Beide Bosse können einzeln zur Gruppe geholt werden und verfügen über keine erwähnenswerten Fähigkeiten außer einem Giftatem und einem Flügelschlag, der alle Ziele, welche sich direkt vor ihnen befinden, zurückschleudert.

Schlagen Sie nacheinander die 11.000 Lebenspunkte der beiden Drachen einzeln herunter, bevor Sie sich auf den Weg zum Avatar von Hakkar machen.

6 Der Avatar von Hakkar

Halten Sie sich in der Grube der Opferung westlich, um das Sanktum des gefallenen Gottes zu erreichen. Wenn Sie die bei Yeh'kinya in Tanaris erhältliche Questreihe abgeschlossen haben und das Uralte Ei bei sich tragen, können Sie hier den Avatar von Hakkar beschwören. Die gesamte Gruppe muss sich dabei im Raum versammeln, denn sobald eines der Gruppenmitglieder das Uralte Ei benutzt, wird der Raum abgeriegelt. dem Skelett in der Raummitte kann man nun schon den Avatar erahnen, doch um ihn gänzlich freizusetzen, müssen erst die vier Fackeln in den Ecken des Raumes gelöscht



DER AVATAR VON HAKKAR Sparen Sie Ihr Mana im Kampf gegen diesen Gegner!

werden. Dafür benötigen Sie das Blut der Blutbewahrer, die in regelmäßigen Abständen in einem der kleinen Beschwörungskreise erscheinen. Solange die Fackeln brennen, werden Sie neben den Blutbewahrern noch mit Dienern von Hakkar sowie Nachtmahrunterdrückern konfrontiert. Letztere dürfen nicht dazu kommen, ihren Schattenzauber auf Hakkars Avatar zu wirken.

Erlischt die vierte Fackel, wird der Avatar freigesetzt und Sie fangen an, ihn zu bekämpfen. Er verfügt über 8.200 Lebenspunkte und sollte somit schnell das Zeitliche segnen.

Der Endboss: Eranikus' Schemen

Lebenspunkte: 28.500

Fähigkeiten: TIEFER SCHLAF

Taktik: Heiler und Fernkämpfer gehen auf maximale Distanz zum Boss und geben den besser gerüsteten Nahkämpfern Zeit, Bedrohung aufzubauen. Sobald der Tank eingeschläfert wird, bekommt das Gruppenmitglied mit der zweithöchsten Bedrohung die gesamte Heilung. Dies ist im Idealfall ein Druide oder Paladin, der kurzzeitig die Aufmerksamkeit von Eranikus auf sich lenkt, um den Gegner von den übrigen Gruppenmitgliedern fernzuhalten.

7 Hazzas und Morphaz

Nachdem Sie alle bisherigen Gefahren des Tempels bewältigt haben, stehen Sie vor ihrem letzten Hindernis: der Kammer der Träumer. Es wird Ihnen nicht möglich sein, sofort zum Endboss zu marschieren. Zwei weitere Drachen warten auf Sie. Hierbei handelt es sich um Hazzas und Morphaz, welche nicht getrennt voneinander bekämpft werden können und auf dieselben Fähigkeiten wie Traumsense und Wirker zurückgreifen. Auch bei diesen gilt es, jeweils 11.000 Lebenspunkte zu bewältigen.

8 Eranikus' Schemen

In der Kammer der Träumer wartet der Endboss des Versunkenen Tempels auf Sie und dieser versteht sein Handwerk. Eranikus erweist sich für die meisten Gruppen als echter Härtetest. Er verfügt über beachtliche 28.500 Lebenspunkte, die Sie einige Zeit beschäftigen werden, bis der Drachenschemen zu Boden geht. In diesem Zeitraum wird es Ihrem Krieger kaum möglich sein, die Aufmerksamkeit des Drachen auf sich zu ziehen, da dieser in kurzen Abständen das Ziel mit der höchsten Bedrohung einschläfert. Das bedeutet für Heiler und Fernkämpfer, ihre volle Angriffsreichweite zu nutzen. Für diesen Bosskampf ist ein Zweit-Tank, zum Beispiel ein Paladin oder Druide, von Vorteil. Sobald Ihr Tank in einen tiefen Schlaf fällt, müssen alle Schadensklassen und auch der Heiler versuchen, so wenig Bedrohung wie möglich zu erzeugen. Denn sollte der Fall eintreten, dass Ihr Heiler auf dem ersten Platz der Bedrohungsliste steht und eingeschläfert wird, kann man von einer klassischen Niederlage ausgehen.

Sobald Eranikus' Schemen besiegt vor Ihnen liegt, können Sie sich über seine Beute hermachen, welche neben verschiedenen Waffen auch das epische Einhandschwert "Großdrachenruf" und eine ebenfalls epische Robe, über die sich nicht nur Magier freuen werden, enthalten kann.

So beschwören Sie den Avatar von Hakkar

Am Dampfdruckpier in der Wüste von Tanaris treffen Sie auf den Questgeber Yeh'kinya. Von ihm bekommen Sie die Quest „Kreischergeister", die Sie zunächst in die Wildnis von Feralas führt. Dort sammeln Sie drei Kreischergeister und kehren wieder zu Yeh'kinya zurück. Als Nächstes schickt dieser Sie in die Instanz Zul'Farrak, um die erste und zweite Schrifttafel von Mosh'aru zu besorgen. Haben Sie auch diese Hürde genommen, erwartet Sie noch eine letzte Aufgabe. Um das uralte Ei für Yeh'kinya zu besorgen, reisen Sie nach Jintha'Alor im Hinterland.

Bringen Sie das uralte Ei nach Tanaris und nehmen Sie die Folgequest „Der Gott Hakkar" an. Jetzt können Sie den Avatar von Hakkar im Versunkenen Tempel zu beschwören. Ein Event, das sich nicht nur aufgrund der blauen Items, die Hakkar droppt, lohnt.



ERANIKUS' SCHEMEN Dieser schlafende grüne Großdrache lässt sich erst bekämpfen, wenn Sie sämtliche anderen Bosse der Instanz vernichtet haben.

Die Schwarzfelstiefen

Die wahrscheinlich umfangreichste und anspruchsvollste Instanz der alten Welt finden Sie in der Sengenden Schlucht. Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall!

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer, Nico Balletta

Die Schwarzfelstiefen scheinen wie dafür gemacht, Spieler in den Wahnsinn zu treiben. In dieser Instanz treffen Sie auf insgesamt 16 Bossgegner und zahlreiche zusätzliche Ereignisse. Hier gibt es viel zu entdecken, zu erleben und zu laufen. Und an lohnenswerten Gegenständen mangelt es natürlich auch nicht. Bevor Sie die gesamte Instanz sehen können, gibt es einige Quests zu lösen, danach öffnet sich für Sie ein weiterer Bereich mit anspruchsvollen Gegnern.
Wenn Sie Ihrer bisherigen Karriere in Instanzen also das Krönchen aufsetzen möchten, nehmen Sie sich ein paar Stunden Zeit und besuchen Sie den Schwarzfels.

Übermeister Pyron

Das Feuerelementar ist der erste Elite-Gegner, dem Sie begegnen – kurz vor dem Instanzeingang. Er ist alleine und hat 10.400 Lebenspunkte. Gewöhnen Sie sich daran, erheblichen Feuerschaden einzustecken. Übermeister Pyron brauchen Horde- wie Allianzspieler für eine Quest.

Die ersten Schritte ohne Schlüssel

Hinter dem Portal stehen Sie schon mittendrin in der Zwergenhöhle. Sie bekommen schon hier die gesamte Härte der Instanz zu spüren – auch wenn die Gegner noch ein relativ niedriges Level haben. Tasten Sie sich in der überfüllten Höhle vorwärts, ohne zu viele Gegner zu alarmieren, und leeren Sie ihn komplett. Achtung: Die Zwerge werden Sie während des Kampfes mit Netzen bewegungsunfähig machen und flüchten, sobald Ihre Lebensenergie zu weit sinkt. Alle Gruppenmitglieder halten also die Augen offen und setzen verlangsamende Effekte auf alle Gegner im Kampf ein.
Ist die Höhle leer, betreten Sie den ersten Gang rechts vom Eingang. Hinter einer Öffnung an der linken Seite steht Verhörmeisterin Gerstahn. Räumen Sie patrouillierende Bluthunde aus dem Weg und greifen Sie an.

1 Verhörmeisterin Gerstahn

Die Verhörmeisterin ist nicht alleine und ruft, wenn sie angegriffen wird, weitere Gegner zu Hilfe. Stellen Sie sich darauf ein, drei Elite-Gegner und zwei Bluthunde zu vernichten. Verhörmeisterin Gerstahn hat 9.800 Lebenspunkte und wirkt Manabrand. Unterbrechen Sie sie währenddessen, sonst steht Ihr Heiler nach kurzer Zeit ohne Heilzauber da. Aus ihrer Leiche entnehmen Sie neben blauer Beute auch den Gefängniszellenschlüssel, den beide Fraktionen für eine Quest brauchen. Laufen Sie den Gang nun weiter, auch wenn die vielen Gegner diese Aussicht unschön erscheinen lassen. Hier befinden sich die Gefängniszellen, in denen Allianz- wie Hordespieler ihre Quests abgeben.

Haben Sie den Gang einmal durchlaufen, erreichen Sie wieder Ihren Ausgangsort. Laufen Sie jetzt in den vierten Gang von rechts und töten Sie alles, bis Sie Ihrem zweiten Bossgegner begegnen.

2 Lord Roccor

Das Erdelementar Lord Rocco patrouilliert durch den vierten Gang und fordert Ihre gesamte Kreativität, um die herumstehenden Zwerggruppen zu vernichten, ohne ihn zu ziehen. Ist das geschafft, widmen Sie sich dem Boss, der 11.400 Lebenspunkte mitbringt. Der Kampf ist relativ einfach, solange Heiler und Fernkämpfer gebührenden Abstand halten, um nicht durch BODENBEBEN benommen zu werden.
Einen blauen Loot später verlassen Sie auch diesen Gang wieder und begeben sich in den dritten. Wenn Sie scharf links abbiegen, erreichen Sie den Ring des Gesetzes. Bevor Sie in die Mitte stürmen, um Ihre Neugier zu stillen, warten Sie auf die restliche Gruppe und versammeln sich hinter der Eingangstür.

3 Das Arena-Event

Sobald Ihre Gruppe sich erholt hat, gehen Sie in die Mitte des Raumes. Die Türen schließen sich und ein Zwerg erscheint. Er öffnet eines der Tore, aus dem jetzt eine Welle Nicht-Elite-Gegner kommt. Eine zweite Welle trifft einige Sekunden später ein. Haben Sie beide überwunden, öffnet der Zwerg ein letztes Tor und Ihr Bossgegner kommt heraus. Dieser kann bei jedem Event ein anderer sein und ist nicht voraussehbar. Besiegen Sie ihn trotz Unwissenheit, öffnet sich die Tür zu Ihrer Linken.
Sie betreten jetzt die Ostgarnison. Schon gleich zu Beginn wartet eine Gruppe, bestehend aus sechs bis sieben Gegnern, hinter dem Eingang. Töten Sie in jedem Fall zuerst die Sanitäter. Wenden Sie sich jetzt nach rechts, um den kurzen Weg zum nächsten blauen Loot freizuschaufeln.

4 Pyromant Weisenkorn

Am Ende des Ganges wartet Pyromant Weisenkorn mit zwei Freunden auf Sie. Wenn Sie Glück haben, ist einer seiner Freunde ein Rar-Gegner und wirft ebenfalls höherwertige Beute ab. Pyromant Weisenkorn hat lächerliche 8.200 Lebenspunkte vorzuweisen, die Trittbrettfahrer neben ihm 4.900. Er kämpft mittels SCHMELZSCHLAG, den Sie ignorieren. Widmen Sie sich als Nahkämpfer den Totems, die aufgestellt werden, und der Kampf ist schnell beendet. Merken Sie sich diese Stelle, denn Sie kehren hierhin zurück, um Ihren Schlüssel zu erhalten.
Erst einmal geht es in die andere Richtung weiter, über eine Brücke und bis zu einer Tür, die von Gegnern versperrt wird. Im dahinterliegenden Raum kämpfen Sie sich den Weg

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Die brennende Steppe** – Weit im Norden bekommen Sie von Yuka Schraubstutz den Auftrag, den Kopf ihres Bruders zu besorgen. Maxwort Funkelglanz schickt Sie, „Das Herz des Berges" zu stehlen, das Sie im Tresorraum finden. Weiter östlich erhalten Sie den Auftrag „Eine Kostprobe der Flamme", dessen Folgequest Sie in die Instanz führt.
- **Schwarzfelstiefen, Das Gasthaus** – Herrin Nagma bietet Ihnen an, für vier Gromsblutkräuter und zehn Riesensilbervenen von Klippenriesen aus Azshara die Tür zum Gasthaus dauerhaft für Sie zu öffnen. Zusätzlich gibt es blaue Belohnungen.

Ihre Quests für die Horde:

- **Das Ödland** – Lotwil Veriatus in einem Lager nahe Kargath beauftragt Sie, für „Aufstieg der Maschinen" Golemlord Argelmarch zu töten. Zwei Vorquests müssen Sie dafür erledigt haben.
- **Das Ödland, Kargath** – Sie erhalten die Quests „SOFORT TÖTEN: Dunkeleisenzwerge" und „SOFORT TÖTEN: Hochrangige Führungskräfte der Dunkeleisenzwerge" von einer Tafel nahe des Gasthauses. Für Schattenmagierin Vivian Lagrave sollen Sie zehn Essenzen der Elemente für „Das letzte Element" sammeln und das „Verlorene Donnerbräurezept" zurückbeschaffen. Dieses finden Sie bei Hurley im Gasthaus. Allerdings bekommen Sie die Quest nur, wenn Sie vorher mit Apotheker Zinge in Unterstadt gesprochen haben.
Um General Zornesschmied zu eliminieren, schickt Sie Kriegsherr Bluthauer mit „Operation: Tod dem Zornesschmied" in die Schwarzfelstiefen.
Für „Disharmonie des Feuers" schickt man Sie in die Instanz, um Lord Incendius zu vernichten.
In Kargath gibt man Ihnen außerdem den Auftrag, „Kommandant Gor'shak" zu finden.
Sie finden ihn in einer Zelle am Anfang der Instanz. Es gilt, alle folgenden Quests zu lösen, um „Die königliche Rettung" zu erhalten. Diese Aufgabe führt Sie zu Imperator Dagran Thaurissan, dem Endboss.

Ihre Quests für die Allianz

- **Die brennende Steppe** – Ganz im Süden erhalten Sie den Folgeauftrag, „Marschall Windsor" zu finden. Die Questreihe startet mit „Drachkin-Bedrohung". Außerdem schickt man Sie für „Feine Sachen" und „Incendius!" in die Instanz.
- **Dun Morogh, Kharanos** – Hier bittet man Sie, von „Hurley Pestatem" das gestohlene Donnerbräurezept wiederzubeschaffen. Die Questreihe startet im Norden der Verwüsteten Lande.
- **Eisenschmiede, Das Bankenviertel** – Wenn Sie die Questreihe mit „Kharans Geschichte" begonnen haben, schickt man Sie, Imperator Dagran Thaurissan zu töten.

bis zur hinunterführenden Treppe durch und gehen nach rechts wieder auf eine Plattform hinaus. Kämpfen Sie sich bis zur nächsten Tür durch und beachten Sie, dass Sie hier nicht einfach in den Raum laufen. Tasten Sie sich heran, ziehen Sie die Gegner zu sich hinaus und schalten Sie sie aus, bevor Sie den im Raum stehenden Boss ins Auge fassen.

5 Wärter Stilgiss

Wärter Stilgiss steht etwas gelangweilt mit seinem Hund in einer Tür zu einem Hinterzimmer. Er hat 8.100 Lebenspunkte, sein Hund 9.700. Er ist Magier und außer Frostblitzen wird er Sie nicht weiter belästigen. Sein Hund ist ein Stück schwerer zu besiegen, denn er verursacht physischen Schaden und verfällt in einen Blutrausch. Solange Ihr Krieger genug Bedrohung aufbaut, stellt dieser Kampf kein Problem dar.

6 Doomgrip

Vorausgesetzt, Sie haben während Ihres Durchlaufs fleißig Reliktkastenschlüssel aus den Zwergenleichen mitgenommen, haben Sie jetzt mindestens zwölf Stück beisammen. Im Raum hinter Stilgiss finden Sie die Tresore, in die die Schlüssel passen. Hier gibt es zusätzlichen Loot und etwas Gold zu holen, beachten Sie aber, dass Sie angegriffen werden, sobald Sie alle Tresore geöffnet haben. Die vier versteinerten Golems und der Boss Doomgrip werden Sie angreifen. Hier ist Teamarbeit und Organisation gefragt. Ihr Krieger nimmt so viele Golems wie möglich an sich und Ihre Gruppe tötet einzeln einen nach dem anderen, bis sie sich Doomgrip widmet.

7 Fineous Dunkelader

Ihre erste richtige Herausforderung finden Sie hinter der zweiten Tür, die von der Plattform nach rechts abgeht. In diesem Raum führen drei Rampen nach unten. Rechts davon stehen Golems und eine Menge Nicht-Elite-Gegner. Spätestens wenn Sie den Golem angreifen, werden Sie mit Bomben und Landminen beworfen. Kämpfen Sie sich über die Rampen nach unten. Behalten Sie dabei Fineous Dunkelader im Auge, denn er patrouilliert über die gesamte Strecke. Oben und unten steht er jeweils ein paar Minuten.
Fineous Dunkelader hat ganze 28.000 Lebenspunkte. Er wird Ihre Gruppe einige Minuten beschäftigen, bis Sie diesen Kampf für sich entscheiden. Um Ihnen dies noch zu erschweren, bekommt Fineous in gewissen Abständen das SIEGEL DER ABRECHNUNG, was ihm bei jedem Schlag auf ein Gruppenmitglied Gesundheit gewährt. Natürlich kann er sich auch heilen, vergessen Sie also nicht, unterbrechende Zauber zu wirken.
Nehmen Sie Ihren Questgegenstand aus seiner Leiche mit und freuen Sie sich über hervorragenden blauen Loot, bevor Sie sich um die restlichen Gegner auf den Rampen kümmern. Unten angekommen, werden Sie sich wahrscheinlich Feuerwiderstand auf Ihre Rüstung wünschen. Hier wartet Ihr nächster Boss. Er ist der populärste dieser Instanz und hat oft wertvolle Beute bei sich.

Wie komme ich in die Schwarzfelstiefen?

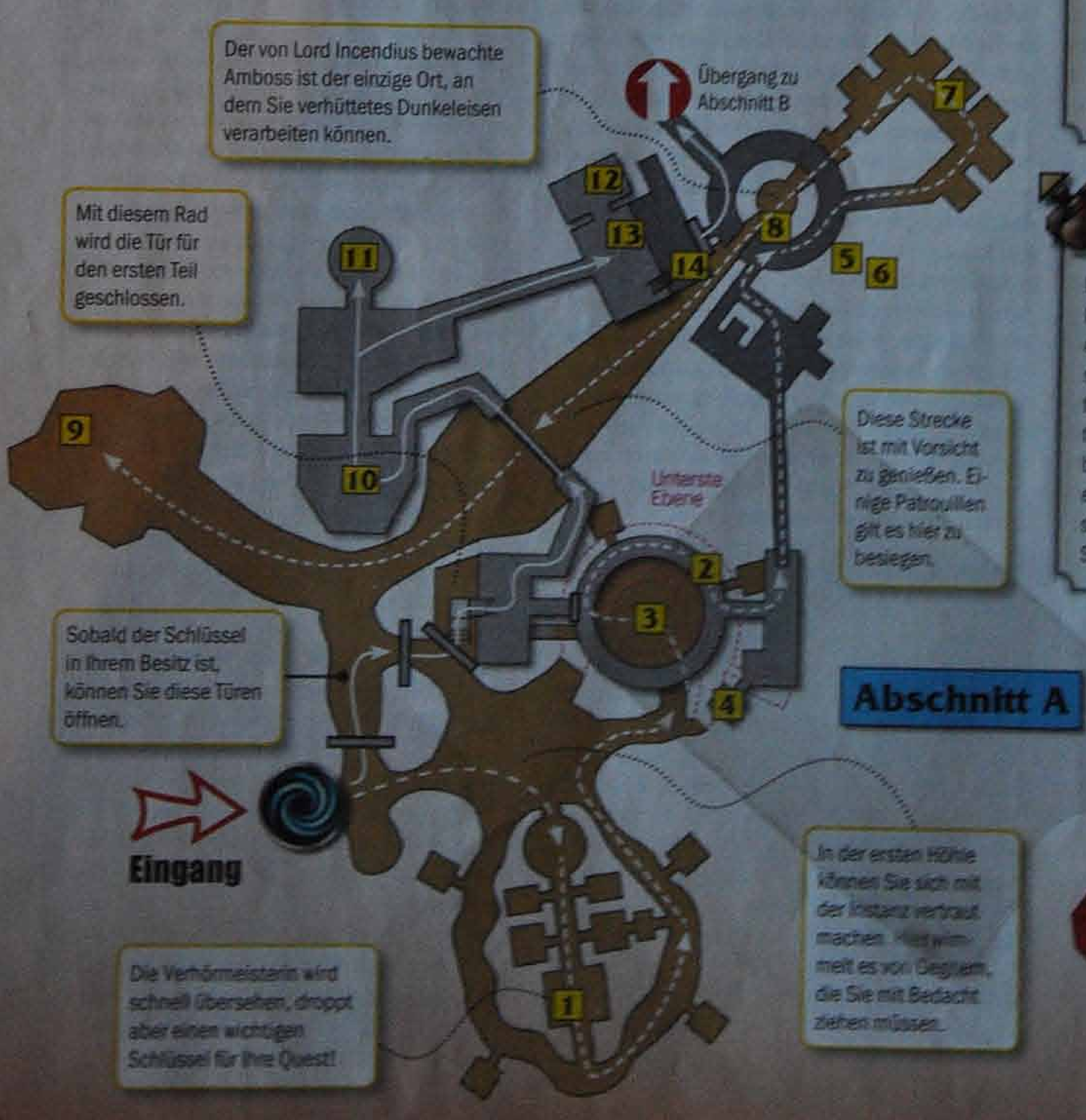
Erst einmal holen Sie sich den Flugpunkt an der Thoriumspitze in der Sengenden Schlucht. Diesen erreichen Sie über das Ödland, wo Sie vor ein paar Levels die Instanz „Uldaman" gemeistert haben. Von der Thoriumspitze laufen Sie immer Richtung Süden und erreichen den Schwarzfels. Hier wird es heiß. Laufen Sie links über die Kette, die über den Teich gespannt ist, und Sie gelangen auf die Insel in der Mitte. Durch das Grabmal hindurch und auf der anderen Seite angekommen, laufen Sie über die nächste Kette. Hier steht Lothos Felsspalter, der Sie in den Geschmolzenen Kern transportieren kann - was Sie aber nicht wahrnehmen. Nehmen Sie den Gang nach rechts und Sie erreichen eine Höhle voller Zwerge, an deren Ende Sie das Portal zur Instanz finden. Sollten Sie sterben, gilt derselbe Weg auch, um zu Ihrem Leichnam zurückzufinden.

Der Schlüssel zur Schattenschmiede

Um die gesamte Instanz sehen und jeden Boss besiegen zu können, ist der Schlüssel der Schattenschmiede oder ein Schurke mit SCHLOSSKNACKEN unbedingt notwendig.
Die Quest für den Schlüssel erhalten Sie nur in veränderter Form. Das heißt: Springen Sie vor dem Betreten der Instanz in die Lava, sterben Sie und kehren Sie als Geist hierhin zurück. Laufen Sie über die Kette in das Grabmal in der Mitte. Hier finden Sie Franclorn Schmiedevater. Wundern Sie sich nicht weiter, nehmen Sie die Quest an und beleben Sie sich wieder. Die Quest führt Sie durch den ersten Teil der Instanz bis hin zu Fineous Dunkelader. Nehmen Sie den fallen gelassenen Gegenstand von ihm mit und gehen Sie an die Stelle zurück, an der Sie Pyromant Weisenkorn erledigt haben. Hier können Sie die Quest abgeben und erhalten Ihren Schlüssel.

Was fällt für mich ab?

Die Schwarzfelstiefen sind ein Beute-Paradies für jede Klasse! Durch die hohe Zahl an Bossen gibt es nicht nur die Chance, sogar epische Gegenstände zu erhalten, sondern es sind auch für jede Klasse ein paar Rüstungsteile zu bekommen. Besonders Stoff- und Schwere-Rüstung-Träger sind hier gut aufgehoben. Eine gute Chance, blaue Ringe, Halsketten und Schmuck zu ergattern, gibt es hier ebenfalls. Auch an Waffen mangelt es nicht. Sie sind hier ideal aufgehoben, um Ihren Charakter für die Scherbenwelt zu wappnen!





BAEL'GAR ... ist Ihr letzter Gegner ohne Schlüssel. Er ist einer der härtesten Bosse der Instanz.

8 Lord Incendius

Das Feuerelementar begegnet Ihnen auf dem Weg zu Bael'gar. Lord Incendius hat 16.000 Lebenspunkte, an und für sich also nicht viel, schlägt jedoch äußerst kräftig zu. Wie Sie schon bei den Brandwachen bemerkt haben, ist der Feuerschaden, der Ihnen zugefügt wird, erheblich. Allerdings wird der Kampf mit einem guten Heiler und ein paar Schadensausteilern leicht zu meistern sein. Sofern Ihr Krieger die Aufmerksamkeit behält, sollte Lord Incendius schnell das Zeitliche segnen.

9 Bael'Gar

Den riesigen Golem Bael'Gar erreichen Sie erst nach einem nervenaufreibenden Spießrutenlauf durch zahlreiche stehende und patrouillierende Gruppen von Zwergen. Keine Frage, dass Sie den gesamten Bereich um diesen Boss herum freiräumen. Gehen Sie organisiert und der Reihe nach vor und beobachten Sie die Wege der Patrouillen, bevor Sie angreifen. Denken Sie daran, die Sanitäter entweder kontrolliert zu halten oder als Erstes zu beseitigen.

Wenn Sie es zu Bael'Gar geschafft haben, brauchen Sie nur noch ein wenig Durchhaltevermögen. Er hat stattliche 24.300 Lebenspunkte und schlägt äußerst kräftig zu. Vermeiden Sie als Stoffträger jeglichen Kontakt mit dem unfreundlichen Riesen und haben Sie als Heiler immer ein Auge auf Ihren Krieger. Erschwerend kommt hinzu, dass Bael'Gar wider seine Natur nach einer Weile zu zaubern beginnt. Er beschwört in regelmäßigen Abständen kleine Brühschlammer, die ebenfalls erheblich austeilen. Diese sollten mit Flächenzaubern vernichtet oder von einem Ersatzkrieger beschäftigt werden.

Nach dem Verteilen des Loots begeben Sie sich auf den Rückweg zu Punkt 4, um Ihren Schlüssel abzuholen und jetzt den weitaus größeren und schwereren Teil dieser Instanz erleben zu können.

Die ersten Schritte mit Schlüssel

Ist der „Schlüssel zur Schattenschmiede" nun in Ihrem Besitz, können Sie den Teil der Instanz betreten, der Ihnen bis jetzt verschlossen blieb. Gleich nachdem Sie durch das Portal gekommen sind, öffnen Sie die Tür zu Ihrer Linken. Gleich dahinter befindet sich eine weitere Tür und eine dritte öffnen Sie darauffolgend. Hier finden sich Ihre ersten Gegner in einem kleinen Raum. Im hinteren Teil befindet sich ein Zahnrad, entweder aktivieren Sie es mittels eines getarnten Schurken oder Sie kämpfen sich den Weg dorthin frei. Der Mechanismus öffnet Ihnen weitere Türen. Nehmen Sie jetzt die Rampe hinauf.

Sie erinnern sich: Hier sind Sie schon einmal gewesen und damals aus der Tür auf der gegenüberliegenden Seite herausgekommen. Diesmal nehmen Sie nicht den Weg auf die Plattform hinaus, sondern gehen nach links durch ein paar enge Gänge voller Gegner. Hier werden Sie ziemlich gefordert – bis zu vier Elite-Zwerge stehen in einer Gruppe beisammen, Brandwachen patrouillieren durch den gesamten Komplex und natürlich wird auch hier geflüchtet, was das Zeug hält.

Sie befinden sich jetzt in der Westgarnison und erreichen einen größeren Raum, in dem Sie die Treppe nach unten nehmen. Hier steht General Zornesschmied, einer der anspruchsvollsten Bossgegner. Vernichten Sie zuerst die Brandwachen vor der Treppe. Nach Absprache springen Sie links von der Treppe herunter und eliminieren die dort befindliche Zwergengruppe.

10 General Zornesschmied

21.000 Lebenspunkte und zunächst vier Nicht-Elite-Gegner stellen sich im Kampf. Die Nicht-Elite sollten Sie umgehend auslöschen, am besten mit Flächenzaubern. Der General teilt ordentlich aus, sollten Sie also als Heiler nicht multitaskingfähig sein, werden Sie mehrere Anläufe für einen erfolgreichen Kampf brauchen. Denn nachdem sich etwa 50 Prozent der Gesundheit des Generals verflüchtigt haben, ruft er um Hilfe. Etwa sechs weitere Gegner stürmen den Raum, darunter mindestens ein Sanitäter. Widmen Sie sich ihm als Erstes und bekämpfen Sie die restlichen Angreifer wieder mit Flächenzaubern. Danach halten Sie alles, was Sie an Schaden aufbringen können, auf den General.

Sobald alle Gruppenmitglieder wieder am Leben sind und ihren Loot bekommen haben, nehmen Sie den Weg hinaus und folgen der Treppe gegenüber in die Manufaktur. Auch hier können sich Ihre Magier und Hexenmeister nicht auf die faule Haut legen. Achten Sie auf umherwandernde Gnome. Stellen Sie sich darauf ein, sämtliche Gegner in diesem Gewölbe auszuschalten. Um den Boss am Ende des Ganges zu erledigen, ist das Voraussetzung.

11 Golemlord Argelmarch

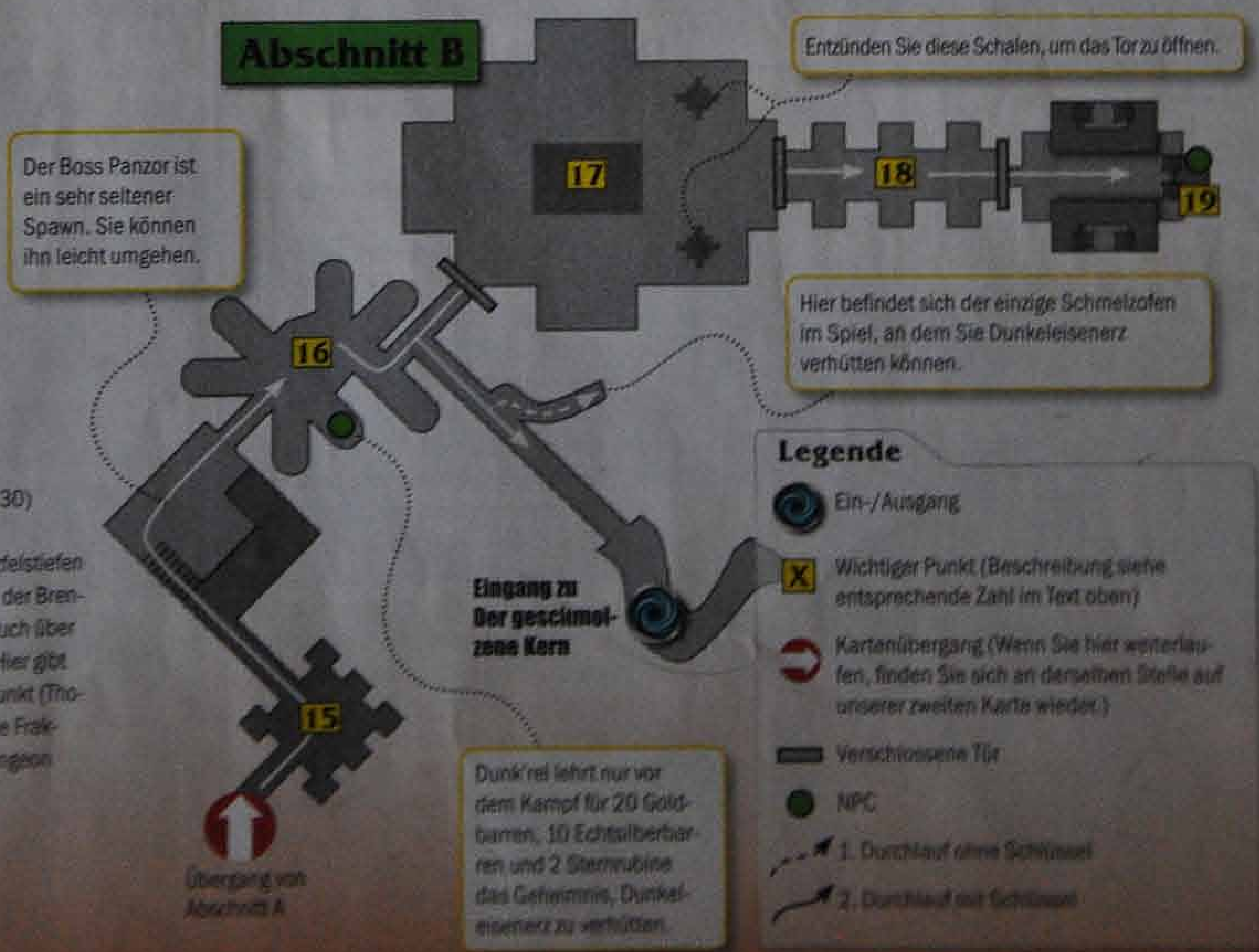
Der Golemlord selbst stellt keine besonders große Herausforderung dar. Mit 12.200 Lebenspunkten besiegen Sie ihn relativ schnell. Auch sein ausgeteilter Schaden ist moderat. Aus diesem Grund ist es unverzichtbar, dass Ihre Gruppe sich zuerst auf die Golems konzentriert, die ihm zur Seite stehen. Diese haben jeweils 7.500 Lebenspunkte und sollten von Stoffträgern ferngehalten werden.

In das Gasthaus

Biegen Sie nach links ab und stellen Sie sich den ersten beiden Brandwachen, die Sie auf der Brücke vorfinden. Diese teilen erhebliche Schaden aus, der sogar einen Spieler mit sehr hohem Level das Leben kosten kann. Ratsam wäre hier ein Hexenmeister, der ein



Übersichtskarte



Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Brennende Steppe (PC-Games-Weltkarte S. 30)
Level: 54-60
Eingang: Den Eingang der Schwarzfelstiefen erreichen Sie sowohl von der Brennenden Steppe aus als auch über die Sengende Schlucht. Hier gibt es einen neutralen Flugpunkt (Thoriumspitze), an dem beide Fraktionen Quests für den Dungeon annehmen können.
Spielzeit: 3-4 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 19

Elementar verbannt, während Sie das zweite vernichten. In anderen Fällen hilft ein Jäger mittels *Eiskältefalle* oder ein zweiter Krieger. Wenn Sie den Weg geschafft haben, wird es vorerst angenehmer. Im Gasthaus gibt es Essen und Trinken – aber Vorsicht, nicht für jeden! Wie in jeder anderen Kneipe auch gilt hier: Verhalten Sie sich ruhig, provozieren Sie vorerst keinen Ärger und schauen Sie sich um. Im oberen Bereich finden Sie Stöpsel Zapfring. Er verkauft Ihnen zwei Rezepte und etwas Bier. Das Dunkeleisenbier brauchen Sie, um das erste Event zu starten. (Wenn Sie den Gefährten „Ekelhafter Schlammling" besitzen, werden Sie feststellen, dass dieser ebenfalls ganz heiß auf das Bier ist.)

12 Hurley Pestatem

Vorerst gehen Sie wieder in den unteren Bereich und bis in den Lagerraum. Dort zerstören Sie drei Bierfässer, bis eine Gruppe Zwerge zu Ihnen stürzt. Hurley Pestatem und vier seiner Spießgesellen greifen nun Ihre Gruppe an. Der Kampf ist unangenehm, sofern Sie nicht in der Lage sind, ein paar Gegner unter Kontrolle zu halten. *Eiskältefalle, Verwandlung* oder Ähnliches sind hier unabdingbar. Hurley hat 13.000 Lebenspunkte, seine Handlanger jeweils 7.000. Achten Sie während des Kampfes darauf, in dem Lagerraum zu bleiben. Wenn Sie einen der neutralen Gäste mit einem Angriff treffen, steht Ihnen die gesamte Kneipe feindlich gegenüber.

13 Ribbly Schraubstutz

Für ein blaues Rezept sprechen Sie jetzt den Goblin Ribbly an, der links vor dem Lagerraum steht. Er wird Sie sofort angreifen und drei Spießgesellen folgen ihm. Hier gilt es, dieselbe Taktik wie bei Hurley anzuwenden. Dieser Kampf ist hingegen um einiges leichter. Laufen Sie jetzt wieder in den oberen Teil der Bar, um diese zu verlassen. Wenn Sie Herrin Nagma begegnen, nehmen Sie ihre Quest an, die bei Erfüllung die Tür aus dem Gasthaus dauerhaft für Sie öffnet.

14 Phalanx

Ohne vollendete Quest sprechen Sie jetzt mit dem Gefreiten Rocknot. Der Alkoholiker verlangt Bier von Ihnen, das Sie zuvor von Stöpsel Zapfring gekauft haben. Geben Sie ihm so viel, bis er aggressiv wird und Fässer zerschlägt. Halten Sie sich aus der Sache raus und stellen Sie sich in die Ecke, in der Phalanx steht. Dieser wird Rocknots Ausraster unterbinden und danach angreifbar sein. 18.300 Lebenspunkte haben Sie jetzt zu überwinden. Phalanx schlägt ordentlich zu und steckt einiges ein, der Kampf ist aber mit etwas Durchhaltevermögen leicht zu schaffen. Wenn Sie ihn besiegt haben, öffnet sich die Tür rechts von ihm und Sie können die randalierenden Gäste hinter sich lassen.

15 Botschafter Flamelash

Der Weg vom Gasthaus bis zum letzten Boss Dagran Thaurissan verläuft von nun an sehr linear. Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf Botschafter Flamelash treffen. Bei diesem Boss gilt es, möglichst viel Schaden in kürzester Zeit zu wirken. Flamelash beschwört in regelmäßigen Abständen Feuerelementargeister, die ihm zu Hilfe kommen und somit den Kampf unnötig erschweren. Für Feuermagier ist es zudem wichtig zu wissen, dass Flamelash eine Feuerresistenz von 100 Prozent hat und somit fast immun gegen Feuermagie ist.

16 Die Sieben

Vorbei an den geschmolzenen Kriegsgolems in der Formgießerei, finden Sie sich in der Gruft der Beschwörer wieder. Die sieben Zwergengeister stehen vor ihren Särgen und greifen erst an, sobald Sie Un'rel dazu herausfordern. Un'rel selbst beschwört im Kampf drei Diener, die ihm zur Seite stehen. Beschäftigen Sie Un'rel mit dem Tank und erledigen Sie derweil seine Wächter. In der Kiste der Sieben neben der inzwischen geöffneten Tür finden Sie anschließend Ihre Belohnung in Form zweier blauer Items.

17 Das Lyzeum

Nach dem Verlassen der Gruft finden Sie sich an einer Kreuzung wieder. Steigen Sie die Treppe hinab und öffnen Sie das Tor zum Lyzeum. Die gewaltige Kriegshalle ist dicht besiedelt von einer gewaltigen Schar Nicht-Elite-Gegner, aber lassen Sie sich dadurch nicht täuschen. Die durch die hohe Dichte an Gegnern bedingte Enge sorgt schnell dafür, dass sich Gruppen aus allen Himmelsrichtungen in den Kampf mit einmischen. Patrouillen mit bis zu neun Mann Stärke tun ein Übriges, um im falschen Moment einen astreinen Wipe zu verursachen. Ihr zweiter, nicht zu unterschätzender Gegner ist die geringe Zeitspanne bis zum Respawn, dem Wiederauftauchen der besiegten Mobs. Die Halle komplett zu säubern ist unmöglich. Konzentrieren Sie sich auf zwei primäre Ziele: die Flammenbewahrer der Zorneshämmer. Diese Einheiten heben sich durch ihre rote Kleidung stark vom grauen Rest ab und sind im Getümmel leicht auszumachen. Nehmen Sie ihnen die Fackeln ab, die sie bei sich tragen, und entzünden Sie damit die Kohlenpfannen auf den Anhöhen links und rechts der großen Tore. Simsalabim, der Weg zur vorletzten Herausforderung ist frei.

18 Magmus

Der Feuerriese Magmus ist der letzte Boss, der noch zwischen Ihnen und Dagran Thaurissan steht. Achten Sie beim Kampf gegen Magmus auf die Golems, die in regelmäßigen Abständen in den Einbuchtungen der Wände stehen. Die Golems bewegen sich nicht, solange der Kampf noch nicht begonnen hat. Zusätzlich zu Magmus' Attacken füllen diese den Raum später mit einem gefährlichen Feuerschwall. Dieser nagt zusätzlich an den Lebensanzeigen Ihrer Gruppenmitglieder. Tanks und Nahkämpfer tun gut daran, Magmus in einem der flammenfreien Bereiche zu beschäftigen. Heiler und Fernkämpfer stehen indessen einen sicheren Bereich weiter. Achten Sie auf die Lebensanzeigen des Tanks und der Schadensklassen, die um Magmus versammelt sind, und schon bald wird Ihnen der glühende Riese zu Füßen liegen.

Der Endboss: Dagran Thaurissan

Lebenspunkte: 24.000

Fähigkeiten: AVATAR DER FLAMMEN, HAND VON THAURISSAN

Taktik: Stellen Sie wie immer einen Tank ab, der sich um Dagran kümmert, und behalten Sie seine Lebensanzeige im Auge. Von Zeit zu Zeit umgibt sich der Imperator mit einem Flammenschild, der ihn zusätzlich zu dem Feuerschaden, den er nun wirkt, auch für kurze Zeit immun gegenüber Magieschaden macht.

Je nachdem, ob sich in Ihrem Questlog ein Auftrag befindet, der die Rettung der Prinzessin beinhaltet, ändert sich der Umgang mit Moira Bronzebart, König Bronzebarts Tochter. Wenn Sie Moira laut Quest befreien müssen, darf diese auf keinen Fall im Kampf sterben. Da sie jedoch immer noch unter Dagrans Einfluss steht und sich motiviert mit ins Kampfgetümmel stürzt, nehmen Sie die Prinzessin mit Stun oder einer anderen Crowd-Control-Fähigkeit aus dem Kampf und konzentrieren sich dann weiter auf Thaurissan. Sollten Sie jedoch kein Interesse am Weiterleben der jungen Dame haben, dürfen Sie diese ruhigen Gewissens um die Ecke bringen und ihre Wertsachen in Form einiger blauer Items einsacken. Ist der Imperator erst gefallen, dürfen Sie sich auch hier über einige blaue Fundstücke freuen.



DAGRAN THAURISSAN ... wartet am Ende der Schwarzfelstiefen darauf, einen Kopf kürzer gemacht zu werden. Er hält König Bronzebarts Tochter gefangen.

Noch mehr Spaß



Falls Sie auf die blöde Idee kommen, Stöpsel Zapfrings Bier und Fleisch von dem Tisch neben seiner Bar zu nehmen, und seine Drohungen ignorieren, wird er für Sie angreifbar. Ist Ihre Gruppe mutig genug, können Sie sich ihm stellen. Er verspricht zusätzliche blaue Beute. Sobald er besiegt ist, werden allerdings alle anderen Gäste in der Bar unfreundlich. Um sich jetzt weiter in der Instanz zu bewegen, müssen Sie jeden einzelnen Gast erledigen. Die Betrunkenen werden die gesamte Bar mobilisieren, sobald Sie angreifen, und Sie brauchen schon außerordentlich gute Heiler, um den Schaden, den Sie verursachen, zu kompensieren. Überlegen Sie es sich also gut, bevor Sie eine Schlägerei anzetteln.

Untere Schwarzfelsspitze

Heiß, heißer, Schwarzfelsspitze. Diese Instanz lädt trotz hoher Temperaturen nicht zum Urlaubmachen ein und wird Sie ganz schön ins Schwitzen bringen.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer

Harte Arbeit wartet hier auf alle Spieler zwischen Level 55 und 60. Die Schwarzfelsspitze ist zwar eine zusammenhängende Instanz, unterteilt sich aber in einen oberen und einen unteren Abschnitt. Erst wenn Sie die Questreihe „Siegel des Aufstiegs" abgeschlossen haben, können Sie die Tür zur oberen Schwarzfelsspitze öffnen. Ihr Weg führt Sie daher zunächst in den unteren Teil.

Erste Schritte

Bereits im Eingangsbereich treffen Sie und Ihre Gruppe auf Orks, die Sie am Weiterkommen hindern wollen. Nehmen Sie den oberen rechten Durchgang und wagen Sie den Sprung nach unten. Hier kämpfen Sie sich Ihren Weg durch Gruppen von bis zu sechs Gegnern in die große Halle frei. Klettern Sie den großen Schutthaufen zu Ihrer Linken nach oben, um auf einen vereinzelten Orc zu stoßen. Dieser verwandelt sich beim Näherkommen in einen Menschen. Starten Sie bei Vaelan die Questreihe „Siegel des Aufstiegs", um später auch die Obere Schwarzfelsspitze betreten zu können. Kämpfen Sie sich anschließend an weiteren Orks vorbei über die Holzbrücken. Dabei begegnen Sie dem Trogg Warosh, der Ihnen die Quest „Urok Doomhowl" übergibt. Nehmen Sie die dafür benötigte beschlagene Pike aus der Waffenhalterung ganz in der Nähe. Geradeaus betreten Sie nun das Oger-Gebiet.

1 Hochlord Omokk

Vermeiden Sie es, die grobschlächtigen Oger auf der Brücke zu bekämpfen. Dies kann schnell mit einem Sturz in den Abgrund enden – und zwar nicht für die Oger. Sobald Sie einige aus dem Weg geräumt haben, stehen Sie vor Omokk, dem ersten Boss der Unteren Schwarzfelsspitze. Der Level-57-Elite-Oger hat gleich zwei weitere Gegner bei sich. Setzten Sie beide per Kontrollfähigkeit außer Gefecht, bevor Sie anfangen, Omokks 22.000 Lebenspunkte zu bearbeiten. Nervig ist seine Fähigkeit, den Tank nach hinten zu schleudern. Hierbei wird nämlich die bestehende Bedrohungsliste gestrichen und muss erst wieder aufgebaut werden. Haben Sie Omokk besiegt, hinterlässt dieser mit einer Chance von 30 Prozent einen der Steine für „Siegel des Aufstiegs", der jedoch nur von einem Spieler aufgehoben werden kann. Außerdem befinden sich in diesem Raum die Schwarzfelsdokumente. Ist dies nicht der Fall, schauen Sie sich bei den nächsten Bossgegnern um. Vergessen Sie Omokks Kopf nicht! Den brauchen Sie später noch, um den Boss Urok Schreckensbote zu beschwören.

Was fällt für mich ab?

Neben einigen brauchbaren Questbelohnungen können sich Schamanen, Schurken, Druiden, Krieger und Jäger über Teile für ihr Dungeon Set 1 freuen, die von den Bossgegner in der Unteren Schwarzfelsspitze fallen gelassen werden. Außerdem erhalten Sie bei Abschluss der Quest „Kiblers exotische Tiere" einen Worgwelpen als treuen Begleiter.



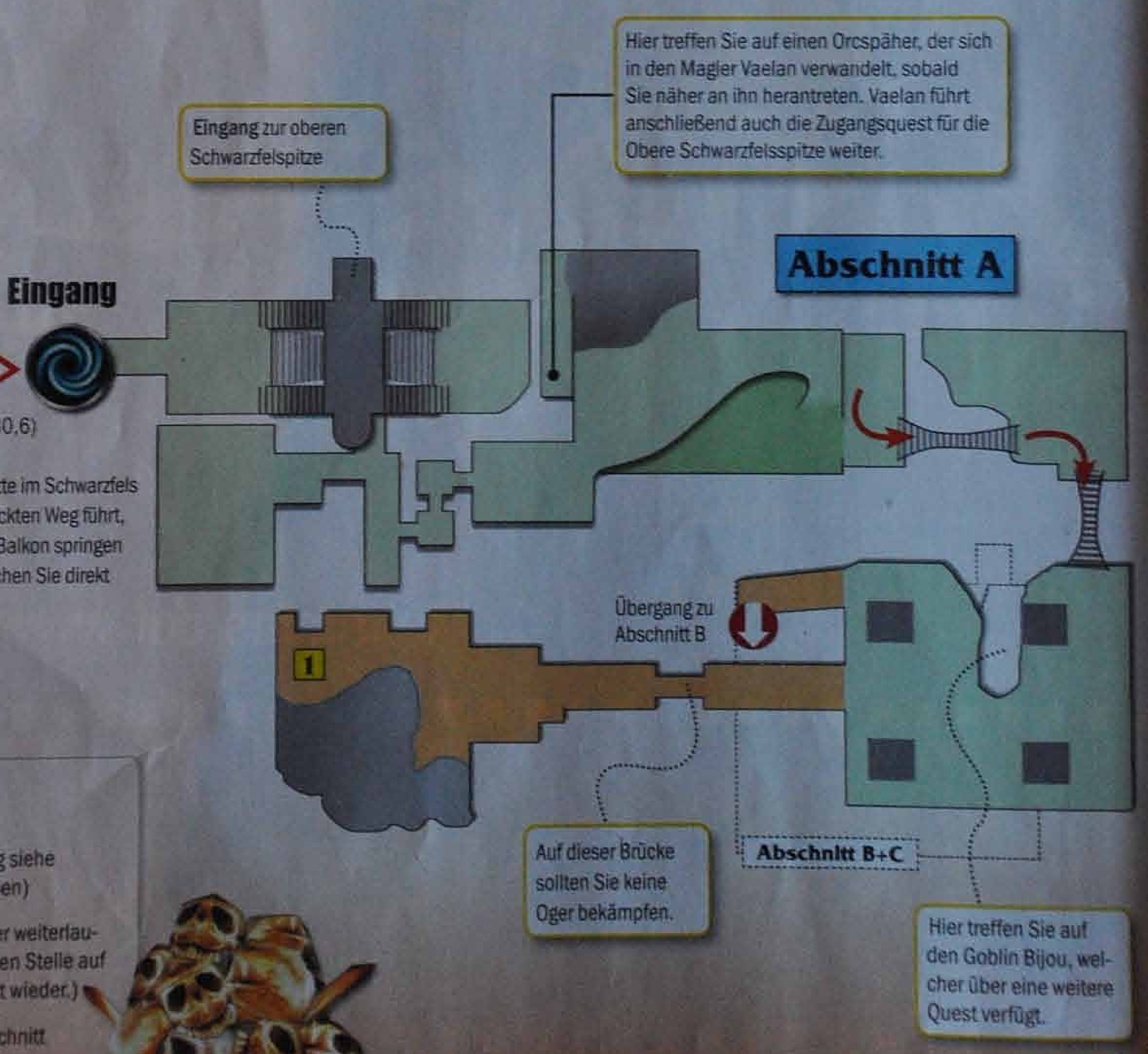
Diesen Worgwelpen bekommen Sie als Questbelohnung.



Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Eschental (PC-Games-Weltkarte 29,0/30,6)
Level: 58-60
Eingang: Folgen Sie der großen Eisenkette im Schwarzfels hinauf, bis sie auf einen versteckten Weg führt, an dessen Ende Sie auf einen Balkon springen können. Vom Balkon aus erreichen Sie direkt das Instanzportal.
Spielzeit: 3-4 Stunden
Spieler: 5
Bosse: 8



Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- Kartenübergang (Wenn Sie hier weiterlaufen, finden Sie sich an derselben Stelle auf dem nächsten Kartenabschnitt wieder.)
- Darunterliegender Ebenenabschnitt

2 Schattenjägerin Vosh'Gajin

Zurück in der großen Halle, hüpfen Sie in den Spalt im Boden. Hier finden Sie Bijou, die Ihnen die Quest „Bijous Habseligkeiten" aufträgt bzw. „Agentin Bijou" abschließt. Gehen Sie durch die Öffnung in der Wand weiter. Dieses Mal müssen Sie Trolle verhauen. Auch bei diesen gibt es wieder eine Besonderheit: Die Schattenpriester verwandeln einzelne Gruppenmitglieder in Frösche.

Folgen Sie der Rampe geradeaus und betreten Sie den Raum zu Ihrer Linken. Hier wartet der zweite Boss auf Sie, Vosh'Gajin. Die Schattenjägerin tritt Ihnen ebenfalls mit zwei weiteren Gegnern entgegen und kann Sie wie Ihre Untergebenen in einen Frosch verwandeln. Zudem wirkt sie einen Fluch, der schnellstmöglich aufgehoben wird. Haben Sie die 21.000 Lebenspunkte Ihrer giftgrünen Gegnerin sowie deren Begleiter bewältigt, können Sie die fünfte Mosh'aru-Tafel für „Die letzten Schrifttafeln" einsammeln sowie das Quest-Item „Schlangenstein der Schattenjägerin" erbeuten.

3 Kriegsmeister Voone

Ihr Weg führt nun in den großen Raum zurück und die Treppen ganz runter. Gehen Sie durch die Öffnung links neben dem Fallgitter. Hier räumen Sie zunächst wieder mit einigen Trollgruppen auf. Die engen Räume können dabei sehr nervig sein und der Überblick geht schnell verloren. Wenn Sie die Gegner ins Jenseits befördert haben, steht Ihnen Voone gegenüber. Der Level-58-Elite-Boss ist mit satten 29.000 Lebenspunkten und seiner hoher Angriffskraft ein echter Brocken, den es erst mal zu bewältigen gilt. Bis zu 3.000 Schadenspunkte kann der Troll mit seinen zwei Äxten austeilen. Daher steigern Sie die Lebenspunkte Ihres Tanks mit Tränken, Buffs etc., bevor Sie sich dem Kriegsmeister stellen. Auch Voone kann nach seinem Ableben einen Stein für „Siegel des Aufstiegs" hinterlassen, außerdem finden Sie im selben Raum noch die sechste Mosh'aru-Tafel und Bijous Ausrüstung. Falls Sie die Ausrüstung nicht finden, kann diese auch bei den Orcs im nächsten Abschnitt sein.



SCHATTENJÄGERIN VOSH'GAJIN Diese Trolldame kann Ihre Gruppe in Frösche verwandeln und teilt mächtige Flüche aus, die schnellstens entfernt werden müssen.



Achten Sie darauf, dass Ihnen in diesem engen Raum kein Gegner entkommt, da sie sonst Verstärkung holen.





VOONE Dieser Troll-Krieger bearbeitet seine Gegner mit mächtigen Nahkampfattacken.

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

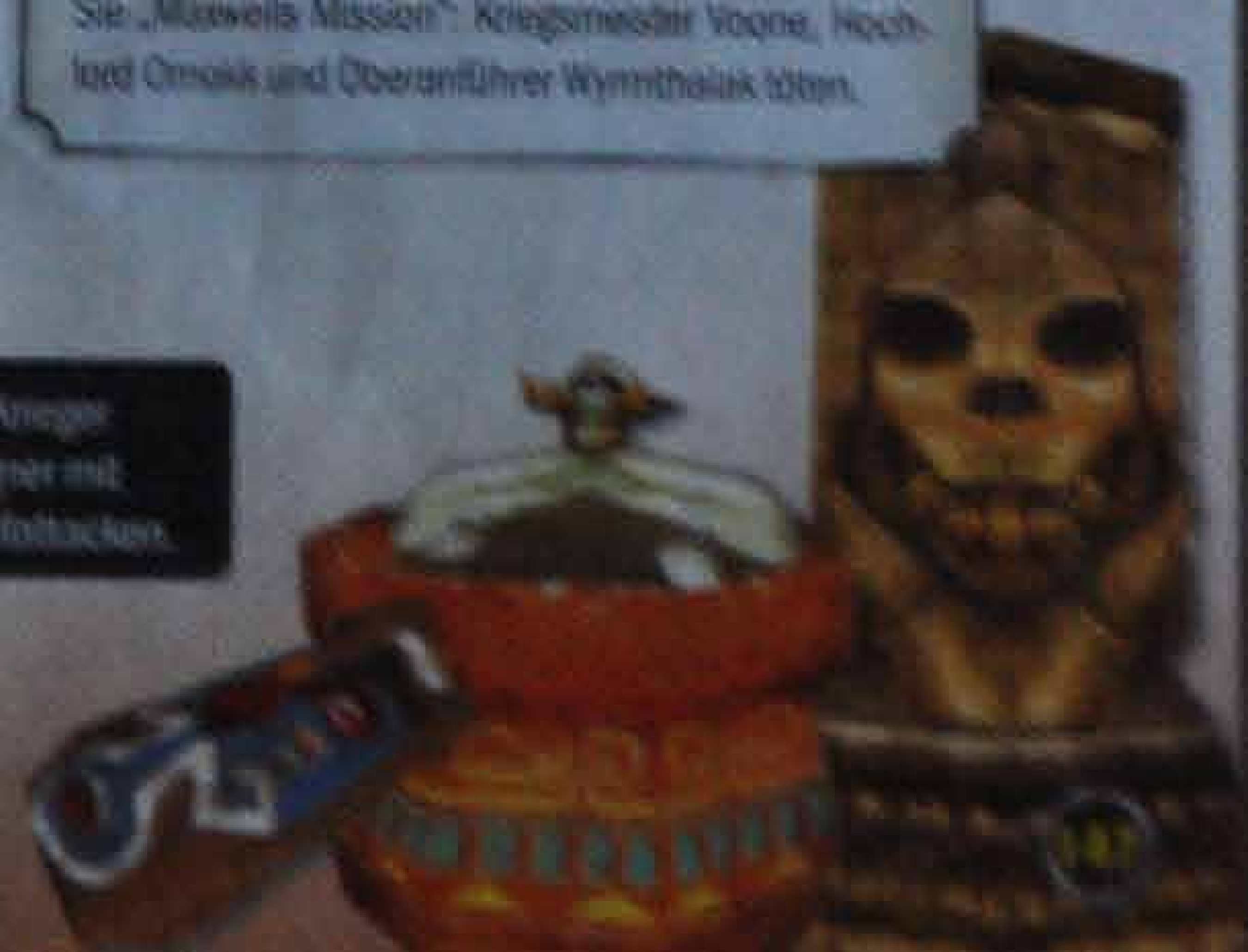
- **Dampfdruckpier, Tanaris** – Nachdem Sie die Quest „Die verlorenen Schrifttafeln von Mosh'aru" für Ausgrabungsleiter Eisenschuh bewältigt haben, erhalten Sie die Aufgabe, auch „Die letzten Schrifttafeln" zu finden. Diese befinden sich in der Unteren Schwarzfelsspitze.
- **Flammenkamm, Brennende Steppe** – Für Kibler müssen Sie 15 Spitzenspinneneier in der Unteren Schwarzfelsspitze sammeln, um die Quest „Be-Öh-Es-Eh" zu erledigen. Außerdem beauftragt er Sie mit „Kiblers exotische Tiere", einen Worgwelpen für ihn zu fangen.
Vom Struppigen John bekommen Sie die Aufgabe „Muttermilch", für die Sie sich vom Boss Mutter Glimmernetz vergiften lassen müssen.
- **Untere Schwarzfelsspitze** – Auf Ihrem Weg durch die Schwarzfelsspitze treffen Sie auf Vaelan, bei dem die Schlüsselquestreihe für die Obere Schwarzfelsspitze „Siegel des Aufstiegs" startet. Beschaffen Sie den Edelstein der Felsspitzoger, den Edelstein der Gluthauer, den Edelstein der Blutäxte und ein Unverziertes Siegel des Aufstiegs. Die Edelsteine lassen Bosse der Instanz fallen, das Unverzierte Siegel lässt sich von jedem beliebigen Gegner plündern.
Ebenso treffen Sie auf den Trogg Warosh, für den Sie sein Mojo zurückholen sollen. Dafür muss der Boss Urok Schreckensbote beschworen werden, wofür Sie sowohl eine beschlagene Pike als auch den Kopf des Bosses Omokk benötigen.

Ihre Quests für die Horde:

- **Kargath, Ödland** – Hier bekommen Sie von Galamav dem Schützen die Quest „Die Herrin der Meute", für die Sie den Boss Halycon töten müssen.
Das Item „Befehl des Kriegsherren Bluthauer", das Sie nach einem ausführlichen Gespräch mit Kriegsherr Bluthauer erhalten, startet die Quest „Befehl des Kriegsherren". Um die Questbelohnung zu erhalten, töten Sie Kriegsmeister Voone, Hochlord Omokk sowie Oberanführer Wyrmthalak und beschaffen die Wichtigen Schwarzfelsdokumente.
Ebenfalls erhalten Sie hier die Aufgabe, „Agentin Bijou" in der Unteren Schwarzfelsspitze zu finden. Nachdem Sie diese in der Unteren Schwarzfelsspitze gefunden haben, suchen Sie nach ihren Habseligkeiten. Anschließend müssen Sie „Bijous Aufklärungsbericht" zu Lexlort bringen.

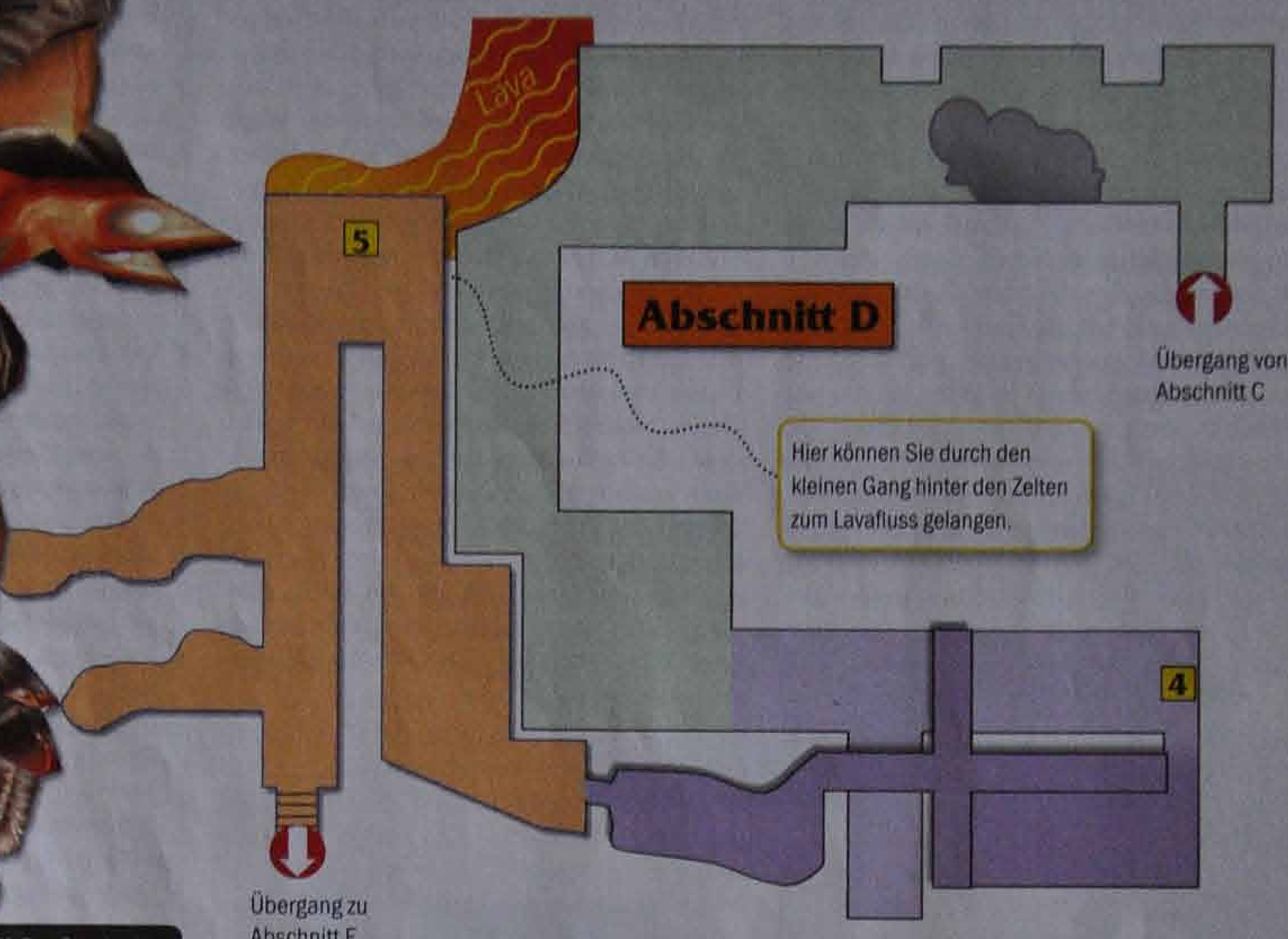
Ihre Quests für die Allianz

- **Morgans Wacht, Brennende Steppe** – Mit der Quest „Stellt Sie ab" fordert Sie Helendis Flusshorn auf, Halycon töten. Diese wartet in der Unteren Schwarzfelsspitze.
- **Untere Schwarzfelsspitze** – Bei Ihrem Instanzgang treffen Sie auf Bijou, von der Sie die Quest „Bijous Habseligkeiten" bekommen. Nachdem Sie ihre Sachen zurückgebracht und eine „Nachricht an Maxwell" in Morgans Wacht überbracht haben, erfüllen Sie „Maxwells Mission": Kriegsmeister Voone, Hochlord Omokk und Oberanführer Wyrmthalak töten.





HOCHLORD OMOKK Der Ogerlord schmeißt seine Gegner ab und an gerne durch seine Halle.



4 Mutter Glimmernetz

In der großen Halle bei den Trollen nehmen Sie nun den Durchgang in der Nordseite und bahnen sich Ihren Weg durch einige Orc-Gruppen. Im Lager der Orcs am Lavafluss liegt hinter einem der ersten Zelte ein verborgener Durchgang. Folgen Sie diesem, um die Quest „Heißer, feuriger Tod" zu erhalten. Nachdem Sie auch diesen Abschnitt überwunden haben, gilt es jetzt Ungeziefer zu beseitigen. Ein ganzes Lager von Spinnen wartet nämlich auf Sie. Achtung: Sobald Sie eine große Spinne erledigt haben, erscheinen jeweils drei kleine Spinnen, was in ein riesiges Gewusel ausarten kann. Sind die ersten gefühlten tausend von diesen achtbeinigen Biestern besiegt, treffen Sie auf den Boss Mutter Glimmernetz. Wie es sich für eine Spinne gehört, vergiftet sie ihre Gegner, kann sie betäuben und hinterlässt nach ihrem Ableben weitere kleine Spinnen. Heben Sie sich also etwas Mana auf, während Sie die 24.000 Lebenspunkte von Glimmernetz bewältigen. Falls Sie die Quest „Muttermilch" angenommen haben, heilen Sie die erhaltene Vergiftung nicht, sondern porten sich stattdessen nach erfolgreichem Kampf aus der Instanz und geben die Quest ab. Um „Be-Öh-Es-Eh" abzuschließen, sammeln Sie 15 Spinneneier. Pro Ei erscheinen bis zu acht kleine Spinnen, öffnen Sie also nie mehr als eines.



GLIMMERNETZ Die Riesenspinne bewacht in den Tiefen der Unteren Schwarzfelsspitze ihr Gelege.

5 Urok Schreckensbote

Wenn Sie die „beschlagene Pike" und „Omokks Kopf" haben, können Sie im nächsten Abschnitt den mit Abstand schwersten Bosskampf der Unteren Schwarzfelsspitze bestreiten. Begeben Sie sich zu Uroks Tributhaufen und benutzen Sie die beiden genannten Gegenstände. Es werden nun jeweils drei Oger erscheinen, die Sie bekämpfen müssen. Wenn einer der Oger stirbt, wird direkt ein weiterer erscheinen und in den Kampf eingreifen. Nutzen Sie deshalb wieder alles, was an Crowd-

Schmiede, aufgepasst!

Welcher Ort wäre wohl prädestinierter für Schmiede als die von Lavaströmen durchzogene Schwarzfelsspitze? Gleich zwei Quests können Vertreter der Schmiedekunst im unteren Teil der Instanz erledigen.

Nehmen Sie in der Ewigen Wache in Winterquell von Kilram die Quest „Schlangenstein der Schattenjägerin" an. Bekämpfen Sie Vosh'Gajin und looten Sie von ihr den benötigten Questgegenstand. Bei Abgabe erhalten Sie von Kilram das Rezept für die Axt „Dämmerungsschneide". Da sich diese Quest beim Gang in die Untere Schwarzfelsspitze wie von selbst erledigt, ist sie für alle Schmiede ein Muss.

Etwas versteckt auf der untersten Ebene der Instanz stoßen Sie auf menschliche Überreste. Diese starten die Quest „Heißer, feuriger Tod". Reisen Sie nach Winterquell zu Malyfous Düsterhammer und nehmen Sie von ihm die Folgequest „Feurige Plattenstulpen" an. Schließen Sie diese ab, um das Rezept für die Feurigen Plattenstulpen zu bekommen, die Sie dank Feuerwiderstand vor einigen Brandblasen beschützen werden.



Hier startet die Quest „Heißer, feuriger Tod".

Control-Fähigkeiten zur Verfügung steht. Der Kampf lässt sich deutlich vereinfachen, indem Sie einen Ihrer Gefährten dazu abstellen, den aufgespießten Kopf auf der Pike alle 30 Sekunden zu benutzen. Durch das Benutzen der Pike wird einem der Oger massiv Schaden zugefügt.
Wenn Sie diesen Kampf vier Minuten lang durchhalten, erscheint endlich Urok Schreckensbote und fordert Sie zum Kampf. Besitzen Ihre Heiler noch genügend Mana, werden sie mit Urok keine Probleme haben, denn er verfügt über gerade mal 19.000 Lebenspunkte.

6 Halycon

Nachdem Sie Urok bezwungen haben, gehen Sie weiter und halten Sie sich im Gang rechts, um zu Halycon zu gelangen. Sobald Sie das Wolfsnest betreten, werden Sie von der Wolfsmutter und ihren Welpen angegriffen. Zuerst fokussiert Ihre Gruppe den kompletten Schaden auf die kleinen Wölfe, anschließend macht sie sich über die große Wölfin her. Sie verfügt über 23.500 Lebenspunkte und wird Ihnen keine größeren Probleme bereiten, da sie nur mit leichteren Nahkampfangriffen und einem Blutungseffekt zuschlägt. Nach einiger Zeit wird Halycon zusammenbrechen und mit ihrem letzten Wutgeheul direkt den eigentlichen Boss dieses Kampfes rufen, den Wolf Gizrul. Sollten die Manareserven Ihrer Gruppe ausreichen, ist auch dieser Gegner kein Hindernis für Sie.

7 Rüstmeister Zigris

Wenn Sie nun das Wolfsnest verlassen und sich bis an das andere Endes des Gangs durchkämpfen, erreichen Sie die Rüstkammer. Hier erwartet Sie ein weiterer Boss, Rüstmeister Zigris. Ziehen Sie die Gegnergruppe im rechten Teil des Raumes auf den Gang raus, wo sie dann direkt von Ihren Gefährten beseitigt wird. Danach wenden Sie sich Zigris zu, welcher ebenfalls so weit wie möglich außerhalb des Raumes bekämpft werden sollte. Der Rüstmeister neigt dazu, Ihren Tank zu betäuben und dann einige Meter zurückzulaufen, um wieder Distanz zwischen sich und Ihrer Gruppe aufzubauen. Dabei kann es passieren, dass er die Gruppe im linken Teil des Raumes zu Hilfe ruft.

8 Oberanführer Wyrmthalak

Nachdem Sie den Rüstmeister besiegt haben, begeben Sie sich wieder in die Richtung von Halycons Nest und betreten durch den Torbogen auf der rechten Seite Wyrmthalaks Residenz. Hier beginnen Sie umgehend damit, alle Gegner auszuschalten, damit Sie den Boss auf dem Vorsprung ungestört bekämpfen können. Achten Sie hierbei besonders auf die schlafenden Orks, die man leicht übersehen kann. Ist der Raum geleert, stehen Sie vor dem letzten Übel der Unteren Schwarzfelsspitze: Oberanführer Wyrmthalak wird Sie mit zwei Fähigkeiten bekämpfen, die von Ihrem Tank erfordern, dass er den Boss mit dem Rücken zur Wand bekämpft. Eine dieser beiden Fähigkeiten ist sein „Spalten", welches drei Ziele, die sich vor ihm befinden, trifft, bei der zweiten Fähigkeit handelt es sich um einen Rückstoß, welcher den Tank nach hinten schleudert. Sobald Wyrmthalak nur noch über 50 Prozent seiner Lebenspunkte verfügt, ruft er zwei Gehilfen, die Sie mit Ihrem vorhandenen Repertoire an Crowd-Control-Fähigkeiten aus dem Kampf nehmen oder aber direkt eliminieren. Verliert der Oberanführer auch die letzten seiner 34.000 Lebenspunkte, geht er zu Boden und Azeroth hat durch Ihren Mut ein Übel weniger zu beklagen.



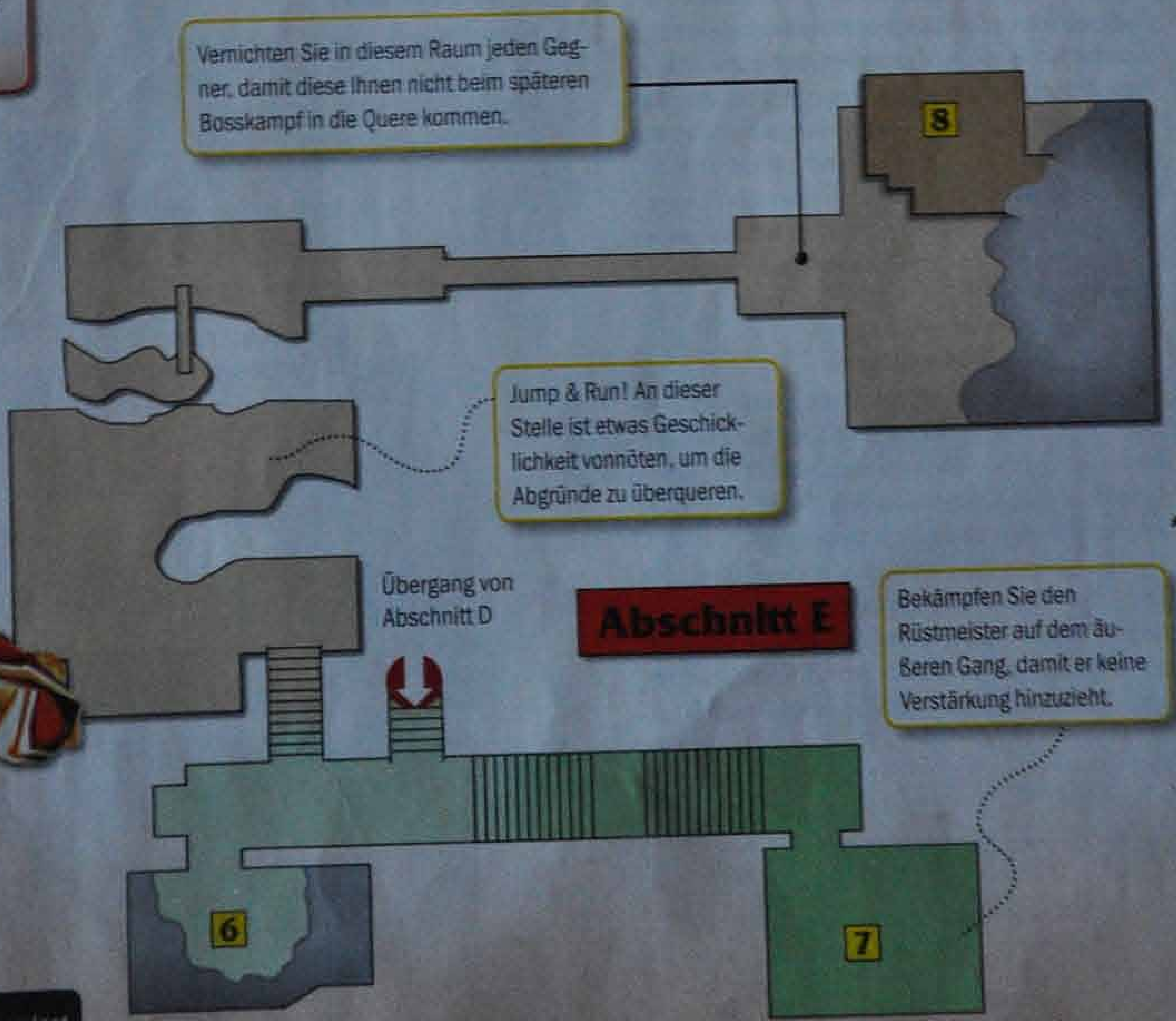
RÜSTMEISTER ZIGRIS Dieser Orc gehört nicht zu den mutigsten und holt gerne seine Untergebenen zu Hilfe.

Der Endboss: Wyrmthalak

Lebenspunkte: 34.000
Fähigkeiten: SPALTEN, RÜCKSTOSS
Taktik: Wyrmthalak wird mit dem Rücken zur Wand getankt, um seiner Rückstoßattacke zu entgehen. Ihre Gruppe sollte niemals vor dem Oberanführer stehen, da er durch „Spalten" gleich drei Ziele trifft. Verfügt der Boss nur noch über 50 Prozent seiner Lebenspunkte, ruft er zwei Gehilfen herbei, die mittels Crowd-Control beschäftigt werden.



WYRMTHALAK Der Kommandant der Schwarzfelsspitze setzt eher auf harte Schläge als auf Taktik.



Die Obere Schwarzfelsspitze

Bis an die Zähne bewaffnete Orks, magisch begabte Drachkins und der Schatten größerer Bestien erwarten Sie in dieser Instanz.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Claudia Dörr, Daniel Brüninghaus

Die Obere Schwarzfelsspitze befindet sich in den oberen Höhlen des Schwarzfels in der Brennenden Steppe. Sie sollten einige Vorbereitungen treffen, bevor Sie Ihren Fuß in diese Instanz setzen. Zuerst beschaffen Sie sich neun weitere Gefährten, da hier zum ersten Mal eine 10er-Gruppe für ein erfolgreiches Abschneiden Voraussetzung ist. Ihre Gruppe sollte über zwei Tanks sowie mindestens zwei Heiler verfügen, da Sie einige große Gegner-Gruppen bekämpfen werden. Außerdem muss eines Ihrer Gruppenmitglieder im Besitz des „Siegels des Aufstiegs" sein, da Sie nur so Zugang zur Oberen Schwarzfelsspitze erhalten.

1 Feuerwache Glutseher

Gleich in der Eingangshalle erwarten Sie schwer kontrollierbare Gruppen, die aus Nahkämpfern und sehr gefährlichen Beschwörern bestehen. Die Beschwörer werden von Ihren Kontrollfähigkeiten außer Gefecht gesetzt und erst angegriffen, nachdem die Nahkämpfer besiegt wurden. Vernichten Sie alle Gegner in den sieben Beschwörerkammern, erst dann wird sich die Tür im Westen öffnen. Betreten Sie nun die Halle der Bindungen, in welcher der erste Bossgegner, Feuerwache Glutseher, auf Sie wartet. An der Ostseite des Raumes befindet sich ein Altar, durch dessen Benutzung einige Nicht-Elite-Gegner erscheinen. Magier, Hexer und Jäger teilen hier ordentlich Flächenschaden aus, um die Gegnermassen zu beseitigen. Sobald diese besiegt sind, beginnt der eigentliche Bosskampf. Hierbei gibt es nur zu beachten, dass Magier und Hexer auf eine andere Zauberkategorie als Feuer zurückgreifen. Verliert Glutseher auch den letzten seiner 23.000 Lebenspunkte, löst er sich in Nichts auf und ist besiegt.

2 Solakar Feuerkrone

Wenn Sie nach dem Kampf die Halle der Bindung durch den südlichen Durchgang verlassen, erreichen Sie den Krähenhorst. Schon beim ersten Blick in den Saal wird klar, dass es sich hierbei um ein Drachennest handelt. Beseitigen Sie die Dracheneier, die sich direkt im Eingangsbereich befinden, und entscheiden Sie sich anschließend für ein Mitglied Ihrer Gruppe, welches sich zum Monument am östlichen Ende des Raumes begibt. Nach Aktivierung des Monuments begibt sich der Spieler umgehend zur Gruppe zurück, denn der nächste Bosskampf startet sofort. Ihre Gruppe wird nun auf mehrere Wellen von jeweils zwei Drachkins treffen, die sehr schnell besiegt werden müssen, da nach einiger Zeit der Boss Solakar Feuerkrone das Schlachtfeld betritt. Dieser verfügt über 24.000 Lebenspunkte und muss lediglich angetankt und besiegt werden, da er auf keine besonderen Fähigkeiten zurückgreift.

Um Ihren Weg durch die Obere Schwarzfelsspitze fortzusetzen, folgt Ihre Gruppe der Rampe im südwestlichen Teil des Krähenhorsts, um die höhere Ebene zu erreichen. Dort treffen Sie auf einige Drachkins und Orks. Räumen Sie den kompletten Steg frei und positionieren Sie Ihre Gruppe an der östlichen Wand. Ihr Tank zieht nun nacheinander Gegnergruppen aus der Halle der Schwarzfels und gibt Ihnen ein Zeichen, sobald Ihre Gruppe den nächsten Raum gefahrlos betreten kann.

Im westlichen Teil der Halle bietet sich Ihnen die Chance, den Mini-Boss Goraluk Hammerbruch zu bekämpfen, welcher über einige Schmiedekunstrezepte und eine Handwerksquest verfügt. Nun sollte sich Ihre Gruppe auf den Weg in Richtung „Stadion der Schwarzfels" machen, welches über die Treppen im Osten der Halle der Schwarzfels erreichbar ist.

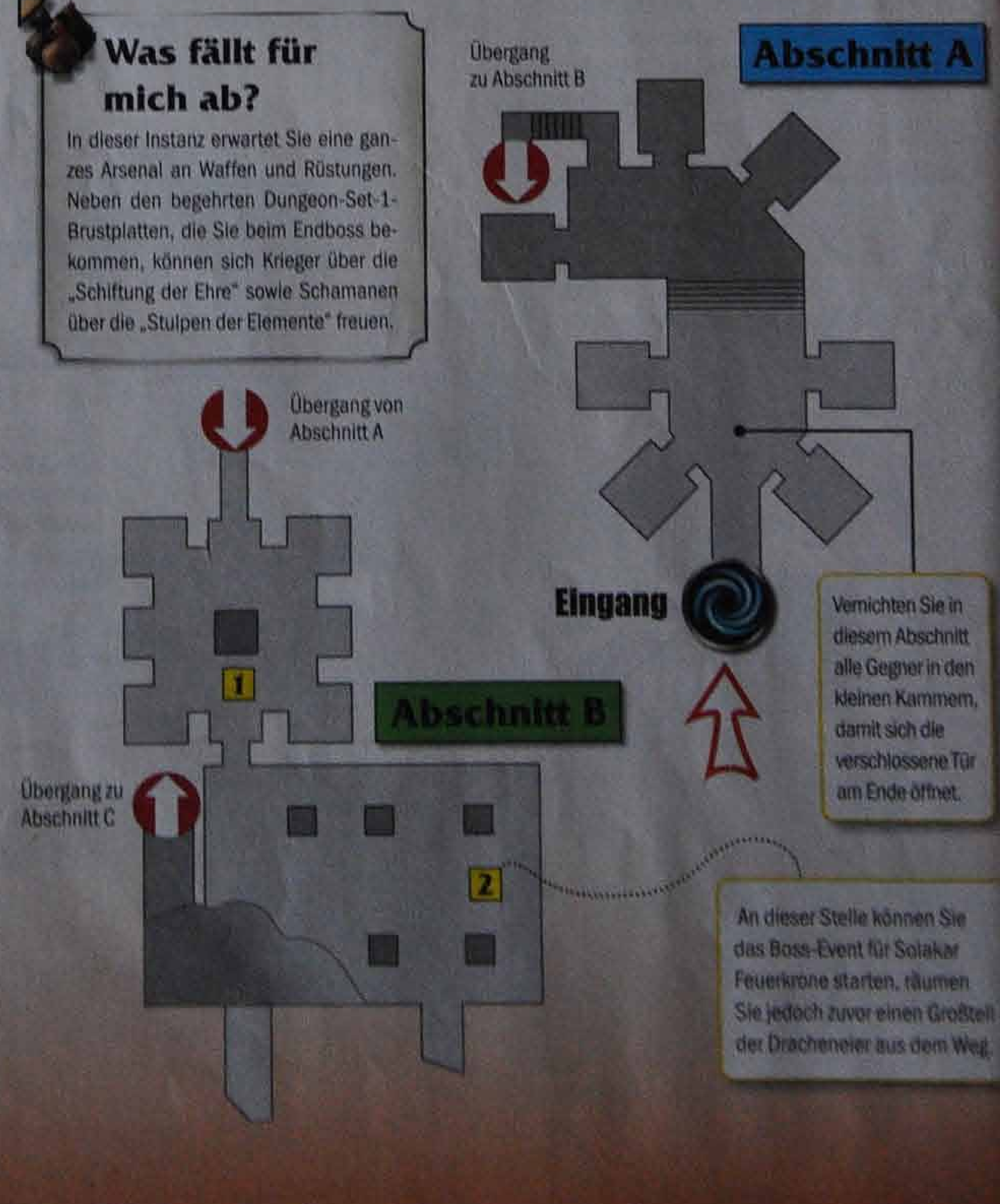
3 Gyth und Kriegshäuptling Rend Schwarzfaust

Hier geht es mit einem Sprung runter in die Arena. Sobald alle Spieler unten angekommen sind, startet das Event. Jäger packen vor dem Sprung ihr Pet ein, damit dieses auf seinem Weg nach unten nicht die halbe Instanz mitbringt. Aus dem nördlichen Tor kommen nun sieben aufeinanderfolgende Gegnerwellen, die sich jeweils aus Welpen, Orcs und großen Drachkins zusammensetzen und jedes Mal anspruchsvoller werden. Zuletzt stellt sich Ihnen der Boss Rend Schwarzfaust auf seinem Reittier Gyth entgegen, beide mit satten 32.000 Lebenspunkten.

Zunächst kümmern Sie sich um Gyth. Wichtig ist, dass der Kopf des Drachen während des Kampfs von der Gruppe weg zeigt, da er mit seinem Flammen- und Säureatem Flächenschaden austeilt. Mit „Eiskälte" friert er au-

Was fällt für mich ab?

In dieser Instanz erwartet Sie eine ganzes Arsenal an Waffen und Rüstungen. Neben den begehrten Dungeon-Set-1-Brustplatten, die Sie beim Endboss bekommen, können sich Krieger über die „Schiftung der Ehre" sowie Schamanen über die „Stulpen der Elemente" freuen.



Legende

- Ein-/Ausgang
- X Wichtiger Punkt (Beschreibung siehe entsprechende Zahl im Text oben)
- Kartenübergang (Wenn Sie hier weiterlaufen, finden Sie sich an derselben Stelle auf unserer zweiten Karte wieder.)

ßerdem den Tank ein, weshalb sich unbedingt ein Zweit-Tank bereithalten muss. Sind Gyths Lebenspunkte auf etwa 20 Prozent gefallen, steigt Rend ab und beide werden getrennt voneinander bekämpft. An dieser Stelle sollte derjenige, der das Siegel des Aufstiegs trägt, dieses benutzen, denn dann kommt Ihnen der Drache Vaelastrasz der Rote zu Hilfe.

4 Die Bestie

Nach Ihrem Sieg öffnet sich das südliche Tor der Arena. Hier stoßen Sie auf Awbee, von dem Sie die Quest „Die oberste Beschützerin" bekommen. Folgen Sie dem Gang in Richtung Osten bis zur Kreuzung. Links sehen Sie das Instanztor zum Pechschwingenhort, wenden Sie sich aber nach rechts in den Schmelzofen. Wieder treffen Sie auf einige Gegner-Gruppen. Sobald der Weg frei ist, begeben Sie sich links in die Kammer der Bestie. Wichtig: Laufen Sie bei den Kampf-Vorbereitungen, bei denen Sie und Ihre Gruppenmitglieder sich mit Feuerresistenz-Tränken stärken, nicht zu weit nach vorne, da sonst die Bestie aus ihrem Unterschlupf kommt.

Sind alle bereit, stellen Sie sich der Bestie. Diese ist nicht nur aufgrund ihrer Größe ein Brocken, auch die 80.000 Lebenspunkte werden Ihnen einiges abverlangen. Der Kampf findet in großer Entfernung zur brennenden Absperrung statt, da die Bestie „Furcht" wirkt. Mit ihren Feuerangriffen heizt Sie Ihrer Gruppe zusätzlich ein. Alle Fernkämpfer und Heiler nutzen daher ihre maximale Reichweite aus. Wenn Sie die Bestie häuten, erscheint ab und an der NPC Finkle Einhorn, von dem Sie die Quest „Finkle Einhorn, zu Euren Diensten!" erhalten. In der Kammer der Bestie kann außerdem, falls jemand die lange T0,5-Questreihe begonnen hat, der Boss Lord Valthalak beschworen werden.

5 General Drakkisath

Nachdem Sie die Bestie bezwungen haben, begeben Sie sich in den Schmelzofen zurück und dort die Treppen am westlichen Ende des Raumes hinauf. Die Gegner, auf die Sie nun treffen, bekämpfen Sie auf keinen Fall auf der Brücke, da Sie sonst schnell im Abgrund landen. Wenn Sie sich bis zum Raum des Endbosses General Drakkisath durchgeschlagen haben, heißt es noch mal alle Kontrollfähigkeiten mobilisieren. Die Gegner, die hier auf Sie warten, haben es richtig in sich und werden Stück für Stück aus dem Weg geräumt. Nach den Gruppen folgt der letzte Härtetest: General Drakkisath und seine beiden Leibwächter. Beide Wächter müssen zuerst sterben, damit auch der General erledigt werden kann. Daher wird der mit 80.00 Lebenspunkten ausgestattete Drakkisath zunächst von einem Jäger beschäftigt, während sich die restliche Gruppe um die beiden Leibwächter kümmert, die jeweils ein Tank hält. Durch Fokus auf einen der Wächter sind diese bald besiegt und es kommt zum finalen Kampf mit dem General. Dieser ist durch seine Fähigkeit „Großbrand", die den Betroffenen unkontrolliert in der Gegend rumlaufen lässt, und seinen Flammenstoß ein ernst zu nehmender Gegner.

Sobald Sie General Drakkisath ins Jenseits befördert haben, kann die Kugel hinter ihm verwendet werden, um die Vorquest für den Pechschwingenhort abzuschließen.

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Flammenkamm, Brennende Steppe** – Reisen Sie zum Krähenhorst und benutzen Sie den Prototypen des Eiszilloskops an einem Ei im Horst.
- **Obere Schwarzfelsspitze** – Den ersten Teil der Pechschwingenhort-Vorquest erhalten Sie durch den Gegenstand „Schwarzfausts Befehl", den Sie von getöteten Orcs vor der Schwarzfelsspitze bekommen.

Wenn Sie den Bossgegner „Die Bestie" besiegen und das Glück haben, dass Finkle Einhorn anschließend erscheint, bekommen Sie von ihm eine Quest, die Sie nach Winterquell zur Ewigen Warte führt.

Der Drachenwelpe Awbee schickt Sie nach Winterquell, um Haleh eine seiner Drachenschuppen zu übergeben.

Ihre Quests für die Horde:

- **Schattenflucht, Desolace** – Der letzte Teil der Onyxia-Vorquest für die Horde, auch hier gilt es General Drakkisath zu töten.
- **Westliche Pestländer, Myranda die Vettel** – Betreten Sie die obere Schwarzfelsspitze und sammeln Sie 20 Augen von den dort lebenden Drachkins.
- **Tal der Weisheit, Orgrimmar** – Finden und töten Sie Rend Schwarzfaust und bringen Sie anschließend seinen Kopf zu Thrall zurück.
- Kargath, Ödland – Schattenmagierin Vivian gibt Ihnen den Auftrag, die Dunkelsteinschrifttafel aus dem Krähenhorst zu holen.

Ihre Quests für die Allianz

- **Winterquell, Haleh** – Der letzte Teil der Onyxia-Vorquest, für den Sie den Endboss General Drakkisath töten müssen.
- **Brennende Steppe, Mayara Wolkenglanz** – Finden Sie für Mayara Wolkenglanz Doomriggers Schnalle, welche sich im Krähenhorst in der oberen Schwarzfelsspitze befindet.

Der Endboss: General Drakkisath

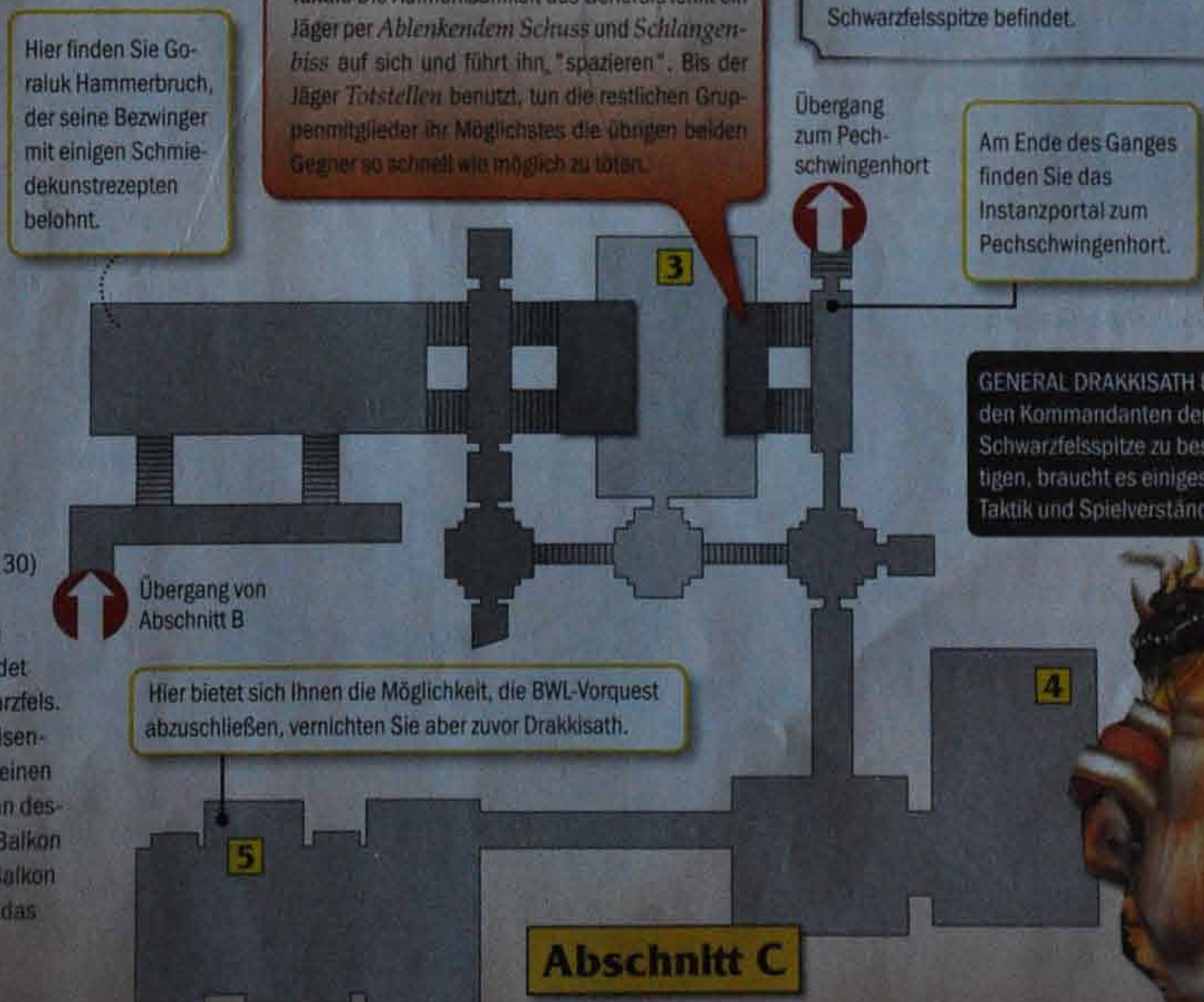
Lebenspunkte: 80.000

Fähigkeiten: RÜSTUNG DURCHSTECHEN, DONNERKNALL, GROSSBRAND, FLAMMENSTOSS, SPALTEN

Taktik: Die Aufmerksamkeit des Generals lenkt ein Jäger per *Ablenkendem Schuss* und *Schlangenbiss* auf sich und führt ihn „spazieren". Bis der Jäger *Totstellen* benutzt, tun die restlichen Gruppenmitglieder ihr Möglichstes die übrigen beiden Gegner so schnell wie möglich zu töten.



Übersichtskarte




GENERAL DRAKKISATH Um den Kommandanten der Schwarzfelsspitze zu beseitigen, braucht es einiges an Taktik und Spielverständnis.

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Brennende Steppe (PC-Games-Weltkarte S, 30)
Level: 58-60
Eingang: Der Eingang zur Unteren Schwarzfelsspitze befindet sich inmitten des Schwarzfels. Folgen Sie der großen Eisenkette hinauf, bis sie auf einen versteckten Weg führt, an dessen Ende Sie auf einen Balkon springen können. Vom Balkon aus erreichen Sie direkt das Instanzportal.
Spielzeit: 2-3 Stunden
Spieler: 10
Bosse: 6

Stratholme

Einst bekannt als eine der mächtigsten Städte Lordaerons, ist die verwüstete Festung nun Schauplatz des Krieges zwischen der Geißel und wagemutigen Abenteurern.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Linda Remer, Nico Balletta

Nördlich der Pestwälder, in den Östlichen Pestländern liegt die Stadt Stratholme, die nach ihrer Zerstörung in zwei Lager gespalten wurde. Den westlichen Teil, durch dessen Haupteingang Sie die Instanz vorerst betreten, haben sich die Anhänger des Scharlachroten Kreuzzugs unter den Nagel gerissen und führen von dort aus ihren eigenen Kleinkrieg gegen die Schergen der Geißel. Die Instanz selbst ist für Spieler des Levelbereichs 58 bis 60 angesiedelt und verlangt der Gruppe ein gewisses Maß an Vorbereitung auch außerhalb des üblichen Tränke- und Vorratsaufstockens ab. Um in den vollen Genuss aller Bosse und Questgegenstände zu kommen, ist es zum einen nötig, den scharlachroten Schlüssel aus der Bibiliothek des Scharlachroten Klosters am Schlüsselbund zu haben. Des Weiteren erhält Ihre Gruppe den „Schlüssel zur Stadt" von Magistrat Barthilas, mit dessen Hilfe Sie den Dienstboteneingang im Osten der Instanz entriegeln können. Das Öffnen des Hintereingangs ist für den 45-Minuten-Boss-Run gegen den Baron unabdingbar. Stellen Sie sich zudem darauf ein, die Instanz mehrere Male zu betreten, sollten Sie auch wirklich alle verfügbaren Quests erledigen wollen.

Das Auge von Naxxramas

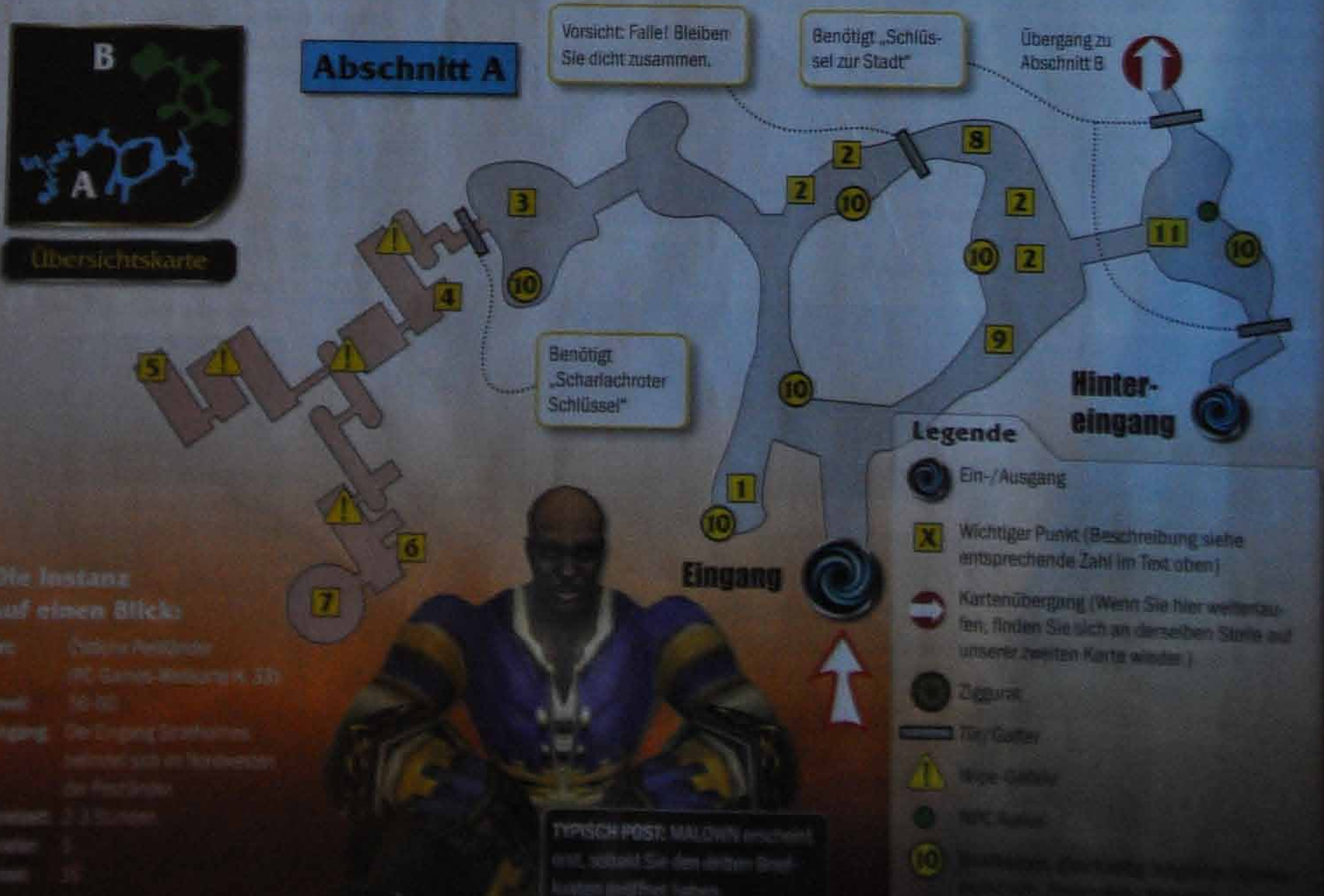
Auch im bittersten Schlachtgetümmel ist es trotz des ganzen Stresses wichtig, ein Auge auf das Chat-Fenster zu haben. Sobald dort nämlich in roten Lettern „Die Lebenden sind hier" geschrieben steht, ist schnelles Handeln gefragt. In der Nähe Ihrer Gruppe befindet sich ein Spektral, das Sie so schnell wie möglich aus dem Weg räumen müssen. Tun Sie dies nicht, wird dieses schneller, als Sie bis drei zählen können, zwei Elite-Gargoyles zu Hilfe holen. Die mischen sich nur zu gern unter die Kämpfenden, dummerweise mal wieder zu Ihrem Nachteil.

Gegnergruppen

Die Stadt ist in drei Teile untergliedert. Der innere Ring der Stadt wird hauptsächlich von fixen Gruppen kontrolliert, die meistens aus zwei bis drei Elite-Gegnern und bis zu fünf Skelettwächtern bestehen. Achten Sie auf den zehnminütigen Krankheits-Debuff der verheerten Kadaver. Alle zehn Sekunden erleidet Ihr Charakter einen Schattenschaden von bis zu 150 Punkten. Zudem ist die Regenerationswirkung von Nahrungsmitteln um 100 Prozent eingeschränkt. Heiler müssen diesen Effekt so schnell wie möglich entfernen, um nicht im falschen Moment den Überblick zu verlieren. Erledigen Sie zuerst die Skelette, dann die Skelettberserker, dann die Kadaver. Die patrouillierenden Ghule und die monströsen Flickwerksschrecken bieten den Mobgruppen Unterstützung. Versuchen Sie beide jeweils von herumstehenden Gruppen wegzulocken, um nicht Gefahr zu laufen, eine weitere Gruppe mit in den Kampf zu holen. Behalten Sie auch im Kopf, dass vor allem Letztere eine weitaus geringere Zeit bis zum Re-Spawn haben als die übrigen Mobs und daher prinzipiell im falschen Moment am falschen Ort auftauchen.

Im Westen der Stadt befindet sich die Scharlachrote Bastion. Ohne den scharlachroten Schlüssel bleibt Ihnen dieser Teil der Stadt komplett verwehrt. Die hier ansässigen Gegner sind menschlicher Natur. Hier gilt als Grundregel: Töten Sie Heiler und Priester – sofern anwesend – zuerst, anschließend Zauberwirker und zuletzt die Nahkämpfer, die Sie per Crowd-Control vorerst aus dem Kampf nehmen.

Im nordöstlichen Teil der Stadt, den Sie nur mit dem „Schlüssel zur Stadt" betreten können, sind die Gegnergruppen dann bunt gemischt. Die Taktik für Ihre Gruppe ändert sich jedoch nicht. Locken Sie Patrouillen von Gruppen weg, bekämpfen Sie Hexenmeister



und Beschwörer vor den Feinden, die nur physischen Schaden austeilen, und lassen Sie den Tank unter ständiger Heilung so viele der sich im Kampf befindlichen Feinde an sich binden, um unnötiges Chaos zu verhindern. Achten Sie zudem auf die umherstreunenden Geister. Diese greifen nach einem Treffer durch einen Flächenzauber oder Multischuss sofort in den Kampf ein. Falls Sie die Quest „Die ruhelosen Seelen" in Ihrem Quest-Log haben, können Sie die Geister mit Egans Blaster vor dem Kampf unschädlich machen.

1 Fras Siabi

Lassen Sie sich vom Anblick der riesigen und vielen Gegnergruppen beim Betreten der Instanz nicht einschüchtern. Die bis zu acht Mann starken Gruppen bestehen zum größeren Teil aus Skelettwächtern, drei der Mobs sind im Durchschnitt Elite. Diese Kombination an Gegnern wird von patrouillierenden Ghoulen und Flickwerkschrecken unterstützt und zieht sich durch den kompletten Teil des inneren Stadtrings. In einer Sackgasse stoßen Sie auf einen Kurier, der drei Postkastenschlüssel bei sich trägt. Nach dessen Ableben öffnen Sie die Kiste, die am Boden steht, und kümmern sich dann um den Tabakhändler Fras Siabi, der kurz darauf mit einer weiteren Gruppe Mobs erscheint. Falls Sie die entsprechende Quest angenommen haben, erhalten Sie von ihm die Kiste mit Tabak.

2 Herdsinger Forresten (sehr seltener Spawn)

Dieser Boss ist einer der vier, die sehr selten in der Instanz spawnen – und das an einem von zwei möglichen Punkten. Erwarten Sie außer einem blauen Item (einer Flöte) nicht zu viel von ihm. Lassen Sie Ihre Kameraden dagegen lieber mithilfe der Flöte eine Runde tanzen.

3 Timmy der Grausame

Räumen Sie nach Ihrer Ankunft zuerst den gesamten Platz vor der Scharlachroten Bastion. Achten Sie darauf, dass alle Kisten am Straßenrand geleert sind. Oftmals befinden sich darin statt der Weihwasserphiolen für die Quest „Häuser der Heiligen" Käfer und anderes Getier. Der durch die Krabbler angerichtete Schaden ist nicht der Rede wert. Allerdings reicht auch der geringste Schaden am Spieler aus, um Heil- oder sonstige Zauber zu unterbrechen. Das darf Ihnen im Kampf gegen Timmy nicht passieren. Dieser erscheint am Rand des Vorplatzes, sobald Sie das Tor zur Bastion geöffnet haben. Der Boss teilt mächtig physischen Schaden aus. Darum muss der Heiler Ihrer Gruppe Vollgas geben, um den Tank am Leben zu erhalten und ihm das Halten der Aggro zu ermöglichen. Stellen Sie, wenn nötig, einen zweiten Spieler ab, um den Hauptheiler zu unterstützen. Sollte dieser mit seinen Zaubern dem Tank die Aggro zu stehlen, hat Ihre ganze Gruppe ein Problem.



ZOMBIE-ALARM: [illegible]

4 Malor der Eifrige

Auf dem Weg zu Malor werden Sie während des Durchquerens der großen Halle unerwartet von einer Gruppe Skelettkrieger angegriffen. Stellen Sie sich auf den hinterlistigen Angriff ein. Eine zweite dieser Gruppen versucht Sie kurz vor Willey und auf dem Weg zu Dathrohan zu überraschen, also seien Sie auf der Hut.
Der Paladin Malor erwartet Sie vor seinen Gemächern mit zwei weiteren Mobs. Entfernen Sie wie immer erst die Begleiter, während sich der Tank und der Heiler um den Boss kümmern. Malor wird dank seines Schildes für kurze Zeit immun gegen Angriffe und kann sein Gegenüber mithilfe seines Hammers betäuben. In der hinteren Ecke seiner Stube finden Sie anschließend das Medaillon des Glaubens, welches Sie auf dem Rückweg zu Aurius bringen müssen. Dieser unterstützt Sie dafür im Kampf gegen den Baron.

5 Kanonenmeister Willey

Öffnen Sie mithilfe des scharlachroten Schlüssels die rechte der zwei Türen und kämpfen Sie sich den Gang entlang. Hinter der letzten Ecke erwartet Sie Kanonenmeister Willey. Um die Bedrohung durch die nach und nach auftauchenden Gegner in Grenzen zu halten, beschäftigt Ihr Tank Willey hinter den Kanonen. An der Wand entlang stehen Türme aus gestapelten Kanonenkugeln. Ein Spieler Ihrer Gruppe sorgt regelmäßig mithilfe einer der Kanonen und der dafür vorgesehenen Munition für Frieden im Gang. Der Rest der Gruppe wirkt indessen Schaden auf Willey, bis dieser das Zeitliche segnet und sein Hab und Gut zum festlichen Loot freigibt. Jäger und sonstige Schusswaffenliebhaber etwa dürfen sich auf „Willeys Tragbare Haubitze" und ein wenig Munition freuen.

6 Archivar Galford

Neben weiteren blauen Items ist das Bezwingen von Archivar Galford entscheidend zur Erfüllung zweier Quests. Nehmen Sie das Familiengemälde an sich, bevor Sie Galfords ansehnliche Buchsammlung in Asche verwandeln. Diese Wiederbeschaffung ist Teil der T0,5-Questreihe. Nehmen Sie sich vor Galfords Feuertotem und -DoTs (Damage over Time) in Acht. Bei Letzterem besteht neben einem Schaden von bis zu 1.600 Punkten acht Sekunden lang die Gefahr, dass Spieler Ihrer Gruppe von dem Angriff betäubt und damit für kurze Zeit aus dem Kampf genommen werden.

7 Großkreuzfahrer Dathrohan/Balnazzar

Der Kampf gegen Dathrohan ist eine kräftige Sache, da Sie es hier im Grunde mit zwei Bossen hintereinander zu tun bekommen. In Phase 2 tauscht Dathrohan seine menschliche Hülle gegen die des Dämonen Balnazzar.



DER DÄMON IN UNS: als sein Alter Ego Balnazzar.

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Östliche Pestländer, Kapelle des hoffnungsvollen Lichts** - Betina Moppelzink in der Kapelle des hoffnungsvollen Lichts im Osten der Östlichen Pestländer bittet Sie, ihr zehn Fleischproben aus Stratholme zu bringen, denn „Das Fleisch lügt nicht". Im zweiten Durchlauf wird sie Sie bitten, ihr bei der Quest „Der aktive Wirkstoff" die Geißeldaten aus dem östlichen Teil der Instanz zu besorgen.

Fürst Nicholas Zverenhoff möchte, dass Sie Archivar Galford im Klosterbereich von Stratholme beseitigen und anschließend sein Archiv den Flammen übergeben.

Hinter der Tür gegenüber von Galford finden Sie den Boss Balnazzar, dessen Kopf Ihnen die Quest „Die Wahrheit zeigt sich mit Macht" liefert. Bringen Sie diesen ebenfalls zu Fürst Nicholas Zverenhoff. Er wird Sie bei der Quest „Übertroffen" anschließend auf den Weg schicken, ihm nun Baron Totenschwurs Kopf zu bringen, um die Sammlung zu vervollständigen.

Leonidas Bartholomäus der Geachtete übergibt Ihnen „Menethils Geschenk". Platzieren Sie das Andenken der Erinnerung auf der Markierung am Boden vor dem Baron. Sammeln Sie auf dem Weg an den „Häusern der Heiligen" vorbei auch gleich fünf Phiolen mit Weihwasser für den untoten Auftraggeber.

Verwalter Alen bittet Sie, seinen Partner westlich des Pestwaldes aufzusuchen, der Ihnen die Quest „Die ruhelosen Seelen" gibt. Jagen Sie mit seinem Blaster 15 geisterhafte und spektrale Bürger, um ihre Seelen zu befreien.

Der Bombenexperte Smokey LaRue wünscht sich, dass Sie ihm eine Zigarre aus Fras Siabis Tabakladen in Stratholme bringen, dafür überlässt er Ihnen auch gerne sein Feuerzeug.

„Aurius' Abrechnung" steht Ihnen noch vor Ort nach dem Tod des Barons zur Verfügung. Aurius bedankt sich für seine Erlösung und bietet Ihnen dafür einen von zwei Ringen.

Bis dahin jedoch heißt es Zähne zusammenbeißen und erst mal den Kreuzritter überleben. Dieser setzt Ihnen mit seinem Kriegshammer mächtig zu, indem er Sie per „Stun" bis zu fünf Sekunden lang aus dem Kampf nimmt oder Sie anfälliger gegen seinen ausgeteilten Heiligschaden macht. Der Effekt ist bis zu fünf Mal stapelbar und daher ein nicht zu unterschätzendes Risiko. Heiler müssen wachsam sein und den Effekt schnellstmöglich wieder entfernen. Sobald Sie Dathrohans menschlichen Überresten genug eingeheizt haben, wechselt dieser seine Form und erscheint als mächtiger Dämon mit vollem Energiebalken erneut auf der Bildfläche. Sobald der Tank genug Aggro an Balnazzar aufgebaut hat, gelten wieder die üblichen Benimmregeln für Schadens- und Heilerklassen. Halten Sie ausreichend Abstand zum Dämon, damit seine „Furcht"-Attacken nicht die komplette Gruppe chaotisch umherrennen lassen. Zudem hat er die Fähigkeit, einen zufällig ausgewählten Spieler bis zu 20 Sekunden lang einschlafen zu lassen.

8 Der Unverziehene (seltener Spawn)

Der spukende Geist erscheint selten in Stratholme. Wenn er jedoch erscheint, dann in der Marktgasse. Wenn Sie gerade auf dem Rückweg von der Scharlachroten Bastion sind, müssen Sie sich nun einfach links halten. Sollten Sie Glück haben und „Der Unverziehene" erscheint, müssen Sie somit an ihm und den um ihn herumschwebenden Geistern vorbei. Das Weihwasser aus den Kisten am Straßenrand erweist sich im Kampf gegen die Spektrale als sehr nützlich. Achten Sie außerdem auf das Auge von Naxxramas, das gerne in diesem Moment auftaucht.

9 Skul (sehr seltener Spawn)

Skul ist der dritte der optionalen Bosse. Seine Seltenheit rechtfertigt allerdings durchaus die Qualität der Waffen und Ausrüstung, die Ihnen nach seinem Tod in die Hände fallen. Der untote Magier wirkt Zauber, die das Bewegungstempo der Spieler Ihrer Gruppe vier bis acht Sekunden lang drastisch verringern, und beharkt Sie zudem mit Arkan-Attacken.

10 Postmeister Malown

Um den untoten Postmeister Malown zu beschwören, benötigen Sie die Schlüssel, die der untote Kurier vor Fras Siabis Tabakladen fallen ließ. Jeder der drei Schlüssel öffnet einen bestimmten Postkasten, deren Standorte Sie unserer Karte entnehmen können. Nach dem Öffnen eines Briefkastens werden Sie von drei untoten Postboten attackiert, die jedoch keine große Gefahr darstellen. Das Öffnen des dritten und letzten Kastens ruft Postmeister Malown höchstpersönlich auf den Plan. Der Postchef überlässt Ihnen nach seinem endgültigen Ableben einen Gegenstand des fünfteiligen Postmeister-Sets. Um das Set zu komplettieren, müssen Sie die Instanz demnach mindestens fünf Mal besuchen. Für den Fall, dass die Mob-Gruppe vor dem Tabakladen Fras Siabis Briefkastenschlüssel fallen gelassen hat, zählt dieses Postfach übrigens zu den ersten drei. Dementsprechend müssen anschließend nur noch zwei weitere geöffnet werden, um den Boss zu beschwören.

11 Magistrat Barthilas

Auf dem Platz vor dem noch verschlossenen Tor im Norden treffen Sie auf Magistrat Barthilas. Dieser steht vor dem Eingang einer kleinen Kapelle und wartet darauf, seine 29.000 Lebenspunkte und seinen „Schlüssel zur Stadt" abzugeben. Ohne Fleiß jedoch auch hier kein Preis. Der Magistrat saugt Ihren Gruppenmitgliedern bis zu 250 Punkte ihrer Energie ab und fügt sie seinem Konto hinzu. Weiterhin erhöht der Boss seine Angriffsgeschwindigkeit durch einen Wutzauber, wodurch seine heftigen Nahkampfattacken in noch kürzeren Abständen auf sein Ziel herabprasseln. Für Heiler und Tank gilt wie in den meisten Fällen auch hier Alarmstufe Rot. Befindet sich ein zweiter Spieler mit Heilfähigkeiten in der Gruppe, kümmert sich dieser um eventuelle Verletzungen der restlichen Gruppenmitglieder oder unterstützt den Hauptheiler am Brecher. Mit Barthilas' Schlüssel haben Sie nun die Möglichkeit, den Dienstboteneingang im Südosten des Platzes zu entriegeln und somit die Instanz zu verlassen oder gegebenenfalls zu betreten. Dieser Hintereingang spielt für den 45-Minuten-Boss-Run eine tragende Rolle, da Sie sich dadurch die komplette erste Hälfte der Instanz und somit einen Haufen Zeit sparen. Sobald Sie die Instanz allerdings durch besagten Eingang betreten oder das Tor auch nur öffnen, wird Magistrat Barthilas vor Ihnen in den nördlichen Teil der Stadt fliehen und als Boss vor Ramstein zu bekämpfen sein. In der Kapelle im Osten treffen Sie auf Aurius. Dieser bittet Sie um das Medaillon des Glaubens, das Sie im Zimmer von Malor gefunden haben. Überreichen Sie Aurius das Medaillon und er wird Ihnen im weiteren Kampfgeschehen tapfer zur Seite stehen. Betreten Sie nun mithilfe des Schlüssels den nördlichen Teil der Stadt, an dessen Ende Baron Totenschwur auf Ihr Eintreffen wartet.

Der Baron-Run

Sind Sie oder ist eines Ihrer Gruppenmitglieder im Besitz des Schlüssels zur Stadt, beginnen Sie Ihren Gang durch Stratholme am Dienstboteneingang, der sich östlich von Stratholme in den nördlichen Pestländern befindet. Sobald Sie das Spießrutentor geöffnet haben, geht es nur noch darum, zu Baron Totenschwur zu gelangen. Sollten Sie die Instanz mit der Absicht betreten haben, die Quest „Die Bitte eines toten Mannes" zu erledigen, ist Eile angesagt. Für das erfolgreiche Beenden dieser Quest haben Sie gerade einmal 45 Minuten Zeit. Falls Sie diese Quest nicht lösen müssen und an Mutproben kein Interesse haben, lassen Sie sich Zeit. Nur ein paar Gefangene lassen ihr Leben.

Die T0,5-Questreihe

Seit dem Patch 1.1 ist für Spieler, die öfter Probleme haben, eine Raidgruppe zu finden, oder einfach keinen Spaß daran haben, ein Rüstungsset in das Spiel integriert worden, das Sie im Laufe einer langen und teuren Questreihe ergattern können. Von den 25 zu absolvierenden Aufgaben sind zwei (Quest 9 und Quest 20) in Stratholme zu erledigen. Wir raten Ihnen jedoch von den Anstrengungen ab, da Sie in der Scherbenwelt schon zu Beginn viele wertvollere Rüstungsteile und Waffen finden werden.

1 Nerub'enkan

Arachnophobie ist hier fehl am Platz. Nachdem Sie die ersten Spießrutentore hinter sich gelassen und den großen Platz betreten haben, wenden Sie sich nach links. Auf der Karte sind für Orientierungslose die Ziggurate grün eingefärbt. Hier finden Sie Ihre Bosse. Oben an einer Treppe erwartet Sie dann auch schon die Riesenspinne. Haben Sie die herumfliegenden Gargoyles im Blick, bevor Sie angreifen, und nehmen Sie auch die Untoten am Rande des Weges mit in den Tod.

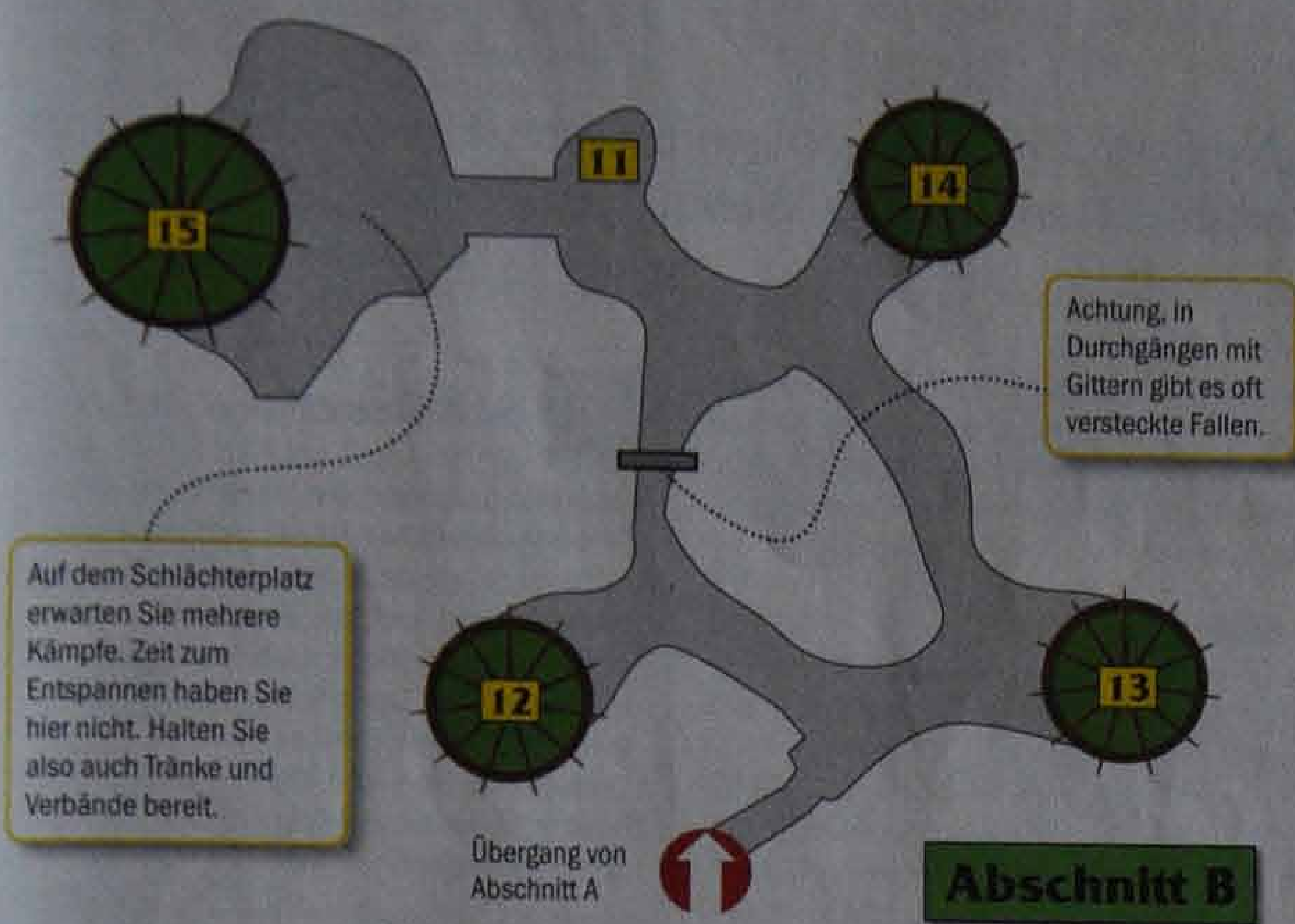
Nerub'enkan wird sich Ihnen dann alleine stellen und nur hin und wieder ein paar Schalentiere beschwören, die mit ein paar simplen Flächenzaubern schnell aus dem Spiel sind. Als Krieger sollten Sie immer die Aufmerksamkeit der Spinne haben, da sie gerne einnetzt und somit das Ziel kurze Zeit bewegungsunfähig macht. 30.500 Lebenspunkte später wagen Sie einen kurzen Abstecher in das Innere des Ziggurats und töten, was Sie dort vorfinden. Solange Sie diese Prozedur bei jedem Boss beibehalten, können Sie sich am Ende dem Baron selbst stellen. Nun geht es wieder in die Richtung, aus der Sie kamen.

2 Baroness Anastari

Die Baroness ist ein harter Brocken, ebenso der Platz, auf dem sie steht. Hier tummeln sich etliche Untote, Gargoyles, mürrische Banshees mit Antimagieschilden und ein paar Zauberer. Räumen Sie auch hier auf, bevor Sie sich in den Kampf stürzen – Sie werden den Platz brauchen.



NERUB'ENKAN Die riesige, lilafarbene Spinne steht vor dem ersten Ziggurat. Bekämpfen Sie sie erst, wenn alle Gargoyle-Patrouillen beseitigt sind.



Was fällt für mich ab?

Eine Menge! Da diese Instanz zu den letzten der Welt vor Burning Crusade gehörte, gibt es hier einiges abzugreifen. Ob es sich so kurz vor dem Betreten der Scherbenwelt noch lohnt, überlassen wir Ihnen. Trotz allem findet hier jede Klasse bei den zahlreichen Bossen lohnenswerte Gegenstände. Darüber hinaus werden Sie hier viele Rüstungssetteile finden, die gemeinsam einen klassenspezifischen Bonus geben. Außer netten Waffen gibt es für Sie zusätzlich kleine Schätze, die auch die vielen Rar-Gegner hinterlassen können. „Rechtschaffene Kugeln" aus dem Klosterbereich der Instanz werden noch immer für die „Kreuzfahrer"-Verzauberung benötigt und das Reitpferd des Barons lässt Sie in jeder Hauptstadt erstrahlen – gerade wegen seiner Seltenheit!

Der Endboss: Baron Totenschwur

Lebenspunkte: 46.000
Fähigkeiten: SCHATTENBLITZ, TÖDLICHER STOSS, SPALTEN
Taktik: Ihre Gruppe betritt die Gruft und hält sich streng links an der Wand. Abgesehen vom Krieger und den Nahkämpfern wird der Rest der Gruppe diesen Platz während des Kampfes nicht verlassen, um der Aura des Barons zu entgehen. Die auftauchenden Skelette werden unter Beobachtung des Heilers gebombt. Für den Rest des Kampfes gilt: Voller Schaden auf den Boss!

Baroness Anastari ist an und für sich leicht zu besiegen. Sie stellt sich mit 35.600 Lebenspunkten Ihrer Gruppe und teilt keinen nennenswerten Schaden aus. Sie hat es trotzdem faustdick hinter den Ohren, da sie in regelmäßigen Abständen Mitspieler per Gedankenkontrolle übernimmt. Falls Sie unbeliebte Spieler in Ihrer Gruppe haben, können Sie endlich Aggressionen herauslassen. Tun Sie Ihr Möglichstes, dem feindlich gesinnten Spieler die Lebenspunkte auf 50 Prozent zu schlagen. Er wird zurückverwandelt und die Baroness erscheint für den weiteren Kampf. Freilich gebührt dem übernommenen Spieler die erste Heilung. Achten Sie als Heiler außerdem auf STILLE, die die Baroness gerne einmal ausspricht.

3 Maleki der Leichenblasse

Bei Maleki können Sie durchatmen. Auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht, als müssten Sie ihn und vier weitere Gegner gleichzeitig bekämpfen – seine Anhänger können Sie ohne ihn von der Treppe ziehen. Wagen Sie sich trotzdem nicht zu nah an ihn heran.
Der Kampf ist simpel. Mit nur 21.900 Lebenspunkten können Sie Maleki schnell den Garaus machen. Die einzige Schwierigkeit besteht im EISGRABMAL, das er bevorzugt auf den Spieler mit der höchsten Bedrohung wirkt. Ist der Krieger also einige Sekunden in der Eisfalle, lassen Sie sich etwas einfallen, um Maleki so schnell wie möglich zu eliminieren. Wenn Sie keine Angst vor Frostblitzen haben, ist der Kampf schnell beendet und Sie bekommen die Meldung „Das Schlachthaus ist nun angreifbar". Nutzen Sie das zu Ihren Gunsten und folgen Sie dem Weg ein Stück weiter.

Der Schlächterplatz

Klingt eklig – ist es auch. Auf dem Schlächterplatz finden Sie ein gutes Dutzend monströser Giftrülpser und Gallspucker vor, die ihrem Namen alle Ehre machen. Hat sich das Tor hinter Ihnen geschlossen, gibt es kein Zurück mehr. Bleiben Sie in dem kleinen Gang [illegible] und warten Sie, bis die Riesen zu Ihnen kommen. Nutzen Sie jede Chance, um Mana und Leben zu tanken. Nachdem Sie den Platz gereinigt haben, geht es weiter.

5 Ramstein der Verschlinger

Eine weitere Monströsität tritt auf den Platz. Ramstein der Verschlinger verlangt Ihnen vorerst nicht allzu viel ab. Heilen Sie den Krieger, verursachen Sie Schaden in Höhe von 27.300 Lebenspunkten und Ramstein scheidet dahin. Aber Achtung! Warten Sie mit dem Looten, bis der zweite Teil des Kampfes vorüber ist. Eine beeindruckende Menge Skelette stürmt jetzt von links auf Sie zu. Es bleibt Ihnen nicht viel übrig: Schicken Sie den mutigsten Magier mit Schutzschild vor und lassen Sie ihn umfangreiche Flächenzauber wirken. Wenn sich die Meute erst einmal auf die Mitglieder Ihrer Gruppe verteilt, können Sie von vorne beginnen. Nach dem Kampf haben Sie kurz Zeit, um sich zu erholen. Aber das ist die Ruhe vor dem Sturm, denn nur wenig später öffnet sich das Tor zum Baron komplett und fünf Elitewachen treten heraus. Diese sind der härteste Bestandteil, dem Sie auf dem Schlächterplatz trotzen müssen. UNTOTE FESSELN hält nur einen der fünf in Schach, die anderen müssen Jäger, Magier oder zusätzliche Krieger „beschäftigen". 5.100 Lebenspunkte sollten aber jeweils relativ schnell bekämpft sein.

6 Baron Totenschwur

Betreten Sie die Gruft und wenden Sie sich nach links. Halten Sie sich nah an der Wand, denn zu schnell die Aufmerksamkeit des Barons zu bekommen kann für jedes Gruppenmitglied tödlich sein. Hier bleiben Sie auch während des Kampfes, da die Aura des Barons Nahkämpfern regelmäßig Schaden zufügt. Lesen Sie jetzt den [illegible]



BARON TOTENSCHWUR Der Baron belohnt Kämpfer in seltenen Fällen mit seinem Pferd!

Scholomance

Willkommen in der Schule der Nekromantie! Unzählige Untote, Hexenmeister und auch ein Lich erwarten Sie in dieser Instanz in den Westlichen Pestländern.

Stand: Patch 2.4 I **Autor:** Daniel Brüninghaus, Claudia Dörr

Was erwartet man von einer Instanz in den Westlichen Pestländern? Natürlich: einen Haufen Untoter, die es endgültig ins Jenseits zu befördern gilt. Genau das bietet die Scholomance!

Erste Schritte

In der Instanz werden Sie von Skelett-Wächtern empfangen. Diese knochigen Gegner dürfen Sie nicht am Rand der Brücke bekämpfen, da sie über Rückstoßattacken verfügen. Durch das Eisentor betreten Sie das Reliquarium, in dem die ersten größeren Gegnergruppen auf Sie warten. Ziehen Sie diese vorsichtig zu Ihrer Gruppe die Treppe hoch, da einige von Ihren Widersachern den Zauber „Furcht" wirken. Achten Sie auch auf die Patrouillen. Im Reliquarium finden Sie die erste Besitzurkunde für die Quest „Das Familienvermögen der Barovs".

Ihr Weg führt weiter in die Kammer der Beschwörung, wo wieder mehrere Gegner auf einmal beseitigt werden müssen. Den Balkon im Norden lassen Sie zunächst außer Acht. Durchqueren Sie stattdessen den Raum und räumen Sie dabei Skelettwächter, Beschwörer und andere Gegner aus dem Weg. Auch der nächste Raum ist mit einigen Gegnern bestückt. Bleiben Sie geduldig beim Zurückziehen und Bekämpfen der einzelnen Gruppen, sonst kann es schnell passieren, dass Ihre Gruppe das Zeitliche segnet. Im südwestlichen Teil des Raumes finden Sie die zweite Besitzurkunde.

Wenden Sie sich nun nach Süden ins Ossuarium. Hier kommen Ihnen Welpen und Tierführer vor die Waffen. Die Welpen töten Sie, um die Quest „Verseuchte Jungtiere" abzuschließen. Außerdem können diese eine „Gesunde Großdrachenschuppe" fallen lassen, die wiederum eine Quest startet. Achten Sie in diesem Raum auf die Löcher im Boden, um nicht unfreiwillig der Erste im unteren Bereich zu sein.

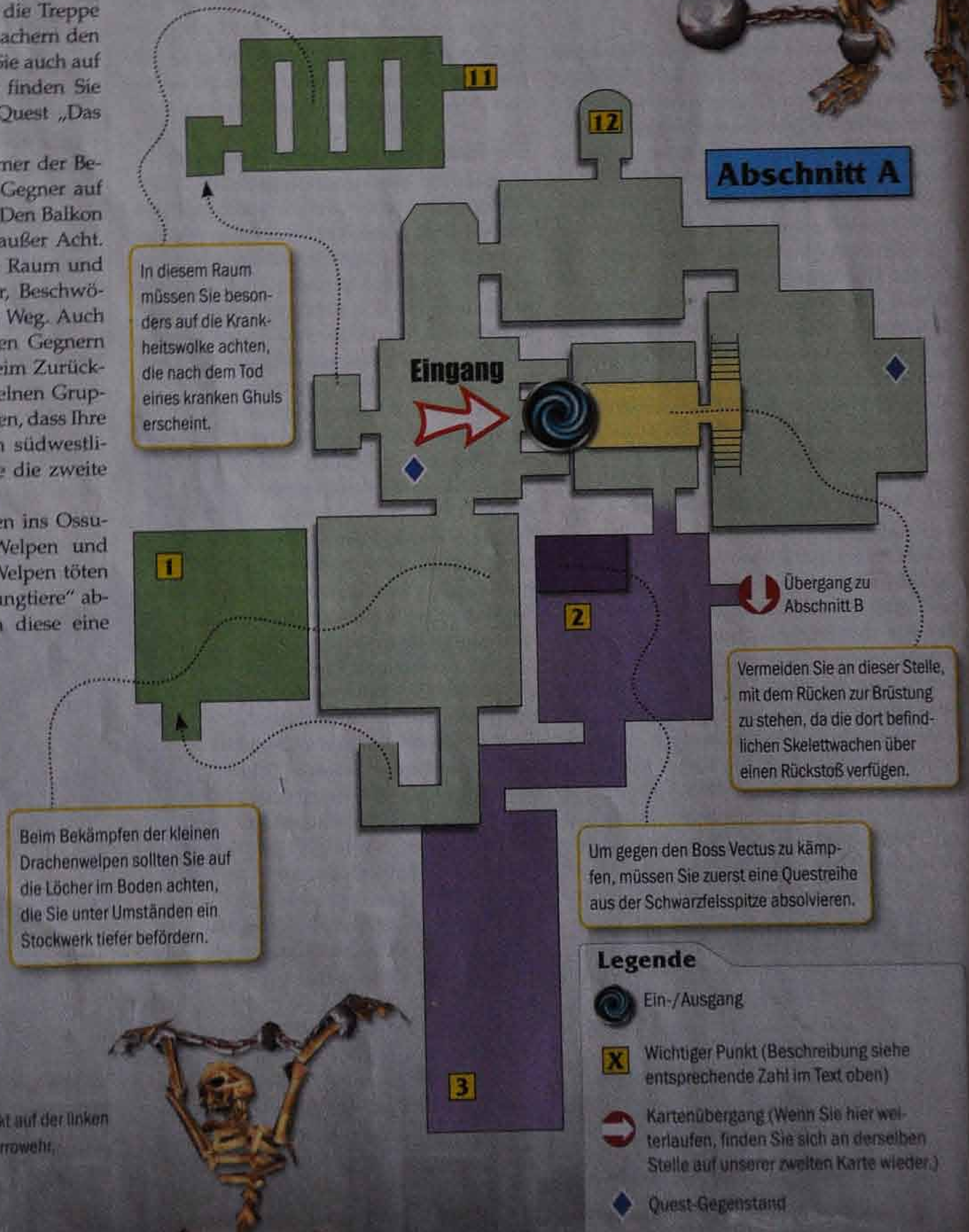
1 Blutrippe

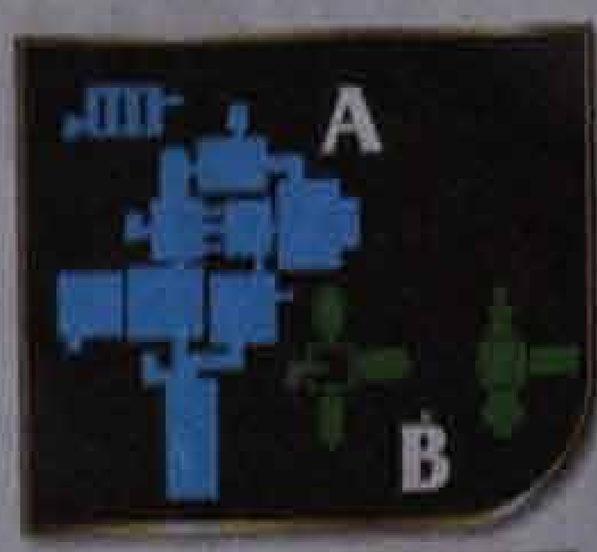
Eine Etage tiefer erwartet Sie der Boss Blutrippe. Die Auferstandenen Konstrukte, mit denen sich Blutrippe umgibt, sehen zwar nicht danach aus, hauen aber ganz schön rein. Blutrippe selbst kann man im Normalfall einzeln zur Gruppe holen. Sie brauchen auch nicht alle Skelette im Raum zu töten, da der

Schlüssel

Um Zugang zur Scholomance zu erhalten, benötigen Sie den Skelettschlüssel. Mitglieder der Horde holen sich dafür die Aufgabe „Scholomance" am Bollwerk zwischen Tirisfal und den Westlichen Pestländern ab. Anhänger der Allianz begeben sich zur Zugwindspitze. Der Questverlauf beider Fraktionen ist identisch, nur Start- und Endpunkt ist jeweils bei den Stützpunkten der eigenen Fraktion.







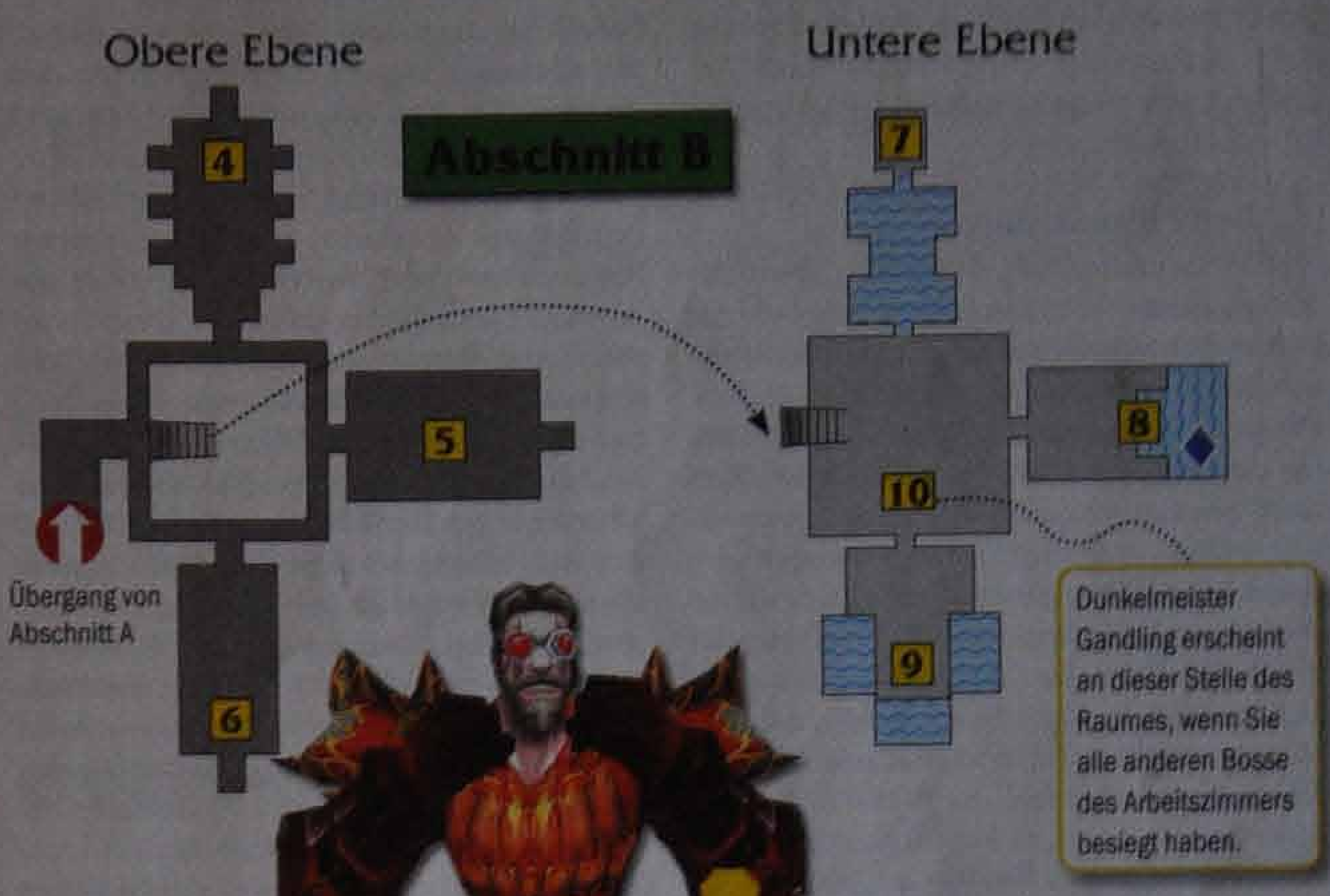
Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Ort:	Westliche Pestländer (PC-Games-Weltkarte J, 32)
Level:	58-60
Eingang:	Der Eingang befindet sich direkt auf der linken Seite hinter dem Burgtor in Darrowehr.
Spielzeit:	3 Stunden
Spieler:	5
Bosse:	12



Boss während des Kampfes nicht nach Verstärkung ruft. Er schleudert Sie aber nach hinten, wobei die Bedrohungsliste zurückgesetzt wird. Daher sollte der Tank unbedingt mit dem Rücken zur Wand stehen, Nahkämpfer positionieren sich hinter Blutrippe. Haben Sie seine 30.000 Lebenspunkte überwunden, plündern Sie von ihm den Schlüssel zum Vorführraum.





DOKTOR KRASTINOV … freut sich auf die nächste OP.

2 Vectus und Marduk

Gehen Sie in den Raum hinter dem Ossuarium zurück und durch die Tür im Osten weiter. Kämpfen Sie sich den Weg zur Tür des Vorführraums frei. Nehmen Sie sich dabei besonders vor den Kranken Ghulen in Acht. Diese sondern nach ihrem Ableben eine Giftwolke ab, die Sie mit einer Krankheit infiziert.

Betreten Sie nun den Vorraum, in dem einige neutrale NPCs auf Sie warten. Durchschreiten Sie den Raum, bis Sie den beiden Bossen Marduk Schwarzborn und Vectus gegenüberstehen.

Für die Quest „Dämmerungsstrickfalle" öffnen Sie nun das Kästchen, das Sie während einer der Vorquests bekommen haben. Daraufhin verwandeln sich alle Studenten in Skelette und werden mit Flächenzaubern bekämpft. Schlagen Sie anschließend die 24.000 Lebenspunkte von Vectus runter, um Ihre Quest abzuschließen. Dieser wird Ihnen mit Feuerschaden zu Leibe rücken. Marduk, der sich Ihnen mit 23.000 Lebenspunkten entgegenstellt, schalten Sie danach aus. Ihr nächstes Ziel ist das Laboratorium.

3 Ras Frostraunen

Im Labor finden Sie die dritte Besitzurkunde, müssen aber zunächst drei weitere Gegnergruppen ausschalten. Hier treffen Sie außerdem auf den nächsten Boss, den Lich Ras Frostraunen, bei dem es 34.000 Lebenspunkten zu bewältigen gilt. Der Lich wendet ein ganzes Repertoire von Frostzaubern an, um Ihnen den Kampf zu erschweren: Er verlangsamt, friert ein und schleudert nach hinten. Der Eisblock und Frostraunens „Furcht"-Zauber werden immer schnellstmöglich aufgehoben. Hat jemand die Quest „Der Mensch, Ras Frostwhisper", kann der Questgegenstand an dem Lich angewandt werden. Dies sollte gleich zu Beginn passieren, da er nach der Verwandlung wieder volles Leben hat. Bringen Sie ihn zur Strecke. In seltenen Fällen bekommen Sie dadurch das Alchimie-Rezept „Fläschchen mit oberster Macht", das einen Alchimie-Skill von 300 voraussetzt und nur in diesem Labor angewendet werden kann.

4 Hüter des Wissens Polkelt

Über den anderen Durchgang im Vorführraum erreichen Sie das Arbeitszimmer. Dieses ist in zwei Ebenen unterteilt, auf welchen sich jeweils im Norden, Osten und Süden kleine Räume mit Trash-Mobgruppen und Bossgegnern befinden. Jeder dieser Räume muss geleert werden, denn sonst wird der Endboss Dunkelmeister Gandling nicht erscheinen. Halten Sie sich auf der oberen Ebene links und Sie werden die Halle der Geheimnisse erreichen. Dieser Raum ist voll mit [illegible] te-Gegnern, die mit Flächenschaden beseitigt werden. Anschließend wenden Sie sich dem Hüter des Wissens Polkelt zu. Sie haben es hier mit dem einfachsten Boss der Instanz zu tun, da Sie nur darauf achten müssen, dass der Krankheitseffekt, den er ab und an wirkt, aufgehoben wird.

5 Doktor Theolen Krastinov

Wenn Sie die Halle der Geheimnisse verlassen, halten Sie sich wieder rechts und erreichen den nächsten der Bossräume. In der Halle der Verdammten treffen Sie wieder auf die Ghule, die Ihnen bereits aus dem Keller bekannt sind. Versuchen Sie jeden einzeln aus dem Raum zu ziehen und auf dem Gang zu bekämpfen. Danach stehen Sie vor Krastinov, der von Ihrem Tank angegriffen wird, welcher etwas Zeit bekommt, um Aggro aufzubauen. Der Boss wird ab und an einen Schlagangriff durchführen, der beachtlichen Schaden auf dem Tank ausübt und einen Aggroreset mit sich bringt. Um diesen Aggroreset unbeschadet zu überstehen, sollte Ihre Gruppe während des gesamten Kampfes dicht beisammen stehen, da der Tank so einen kürzeren Weg hat, wenn er sich die Aggro des Doktors zurückholt.

6 Instrukteurin Malicia

Verlassen Sie nun die Halle der Verdammten und begeben Sie sich zur nächsten Kammer im südlichen Teil des Arbeitszimmers. Im Korridor treffen Sie auf Dreiergruppen von Humanoiden, die alle verwandelt werden können. Die erste Gruppe links wird auf den Gang gezogen und dort bekämpft. Danach arbeiten Sie sich bis zum Boss im Süden des Raumes durch. Instrukteurin Malicia hat nur eine ernstzunehmende Fähigkeit, einen Fluch, der nach 60 Sekunden 2.800 Schattenschaden an-

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Scholomance, Westliche Pestländer** – Die verseuchten Jungtiere in der Scholomance lassen eine „Gesunde Großdrachenschuppe" fallen. Diese startet eine Quest, für die Sie die Schuppe zu Betina Moppelzink in der Kapelle des hoffnungsvollen Lichts in den Östlichen Pestländern bringen.
- **Kapelle des hoffnungsvollen Lichts, Östliche Pestländer** – Töten Sie für Bettina Moppelzink 20 verseuchte Jungtiere.

Haben Sie in der Oberen Schwarzfelsspitze die Quest „Ei-Frosten" abgeschlossen und die folgende Questreihe begonnen, erhalten Sie von Bettina Moppelzink außerdem die Quest „Dämmerungsstrickfalle", für die Sie das erhaltene Kästchen im Vorzimmer der Scholomance verwenden.

- **Darrowehr, Westliche Pestländer** – Magistrat Marduke, den Sie erst mit ausgerüsteter Spektraler Essenz sehen können, startet eine lange Questreihe, an deren Ende Sie den „Lich Ras Frostraunen" töten müssen. Eva Sarkhoff, auf die Sie direkt vor der Instanz treffen, beauftragt Sie damit, „Doktor Theolen Krastinov, den Schlächter" zu töten sowie ihre und Lucien Sarkhoffs Überreste zu verbrennen. Nachdem Sie dies erledigt haben, möchte sie von Ihnen, dass Sie Jandice Barov töten, um von ihr die Tasche der Schrecken zu erhalten. Haben Sie auch diese Quest erfolgreich beendet, bekommen Sie die Quest „Kirtonos der Herold". Nun müssen Sie das Blut der Unschuldigen in die Kohlenpfanne auf der Veranda in der Scholomance legen, um Kirtonos zu beschwören und zu töten. Kehren Sie zu Eva zurück, um unter anderem die „Spektrale Essenz" zu erhalten.

Ihre Quests für die Horde:

- **Das Bollwerk, Tirisfal** – Alexi Barov beauftragt Sie damit, die Besitzurkunden für „Das Familienvermögen der Barovs" aus der Scholomance zurückzuholen.

Ihre Quests für die Allianz:

- **Zugwindlager, Westliche Pestländer** – Hier bekommen Sie von Weldon Barov die Quest „Das Familienvermögen der Barovs" und müssen aus der Scholomance vier Besitzurkunden zurückholen.

seinem Opfer verursacht. Druiden und Magier entfernen den Fluch deshalb rechtzeitig. Nach einiger Zeit sollte Malicia Ihren Angriffen nicht mehr standhalten können und tot zusammenbrechen.

7 Lady Illucia Barov

Nun ist es an der Zeit, die untere Ebene des Arbeitszimmers zu betreten. Begeben Sie sich in den nördlichen Raum, das Schattengewölbe. Entfernen Sie sämtliche Skelett-Wachen, die einzeln gepullt werden können, bis der Weg zu Illucia frei ist. Dieser Boss wird Sie mit einigen Fähigkeiten bekämpfen, welche aber zum Großteil entfernt werden können. Zu diesen Fähigkeiten zählen Furcht und Gedankenkontrolle sowie der Fluch der Pein. Ihre Zauberklassen sollten auf Abstand zu Lady Barov gehen, da Ziele in ihrer direkten Nähe von einem Stille-Effekt betroffen werden.

8 Lord Alexei Barov

Verlassen Sie nun das Schattengewölbe und stürmen Sie in den östlichen Raum der unteren Ebene. Im Gewölbe der Familie Barov werden Sie auf das Familienoberhaupt der Barovs treffen, Lord Alexei und seine Skelett-Wachen. Doch bevor Sie den Boss herausfordern, entfernen Sie die beiden Skelette am Raumeingang. Nun stehen Sie dem Lord gegenüber und dieser wird Ihrer gesamten Gruppe Schaden zufügen, wenn Sie nicht aufpassen. Bei diesem Kampf ist ein Priester Gold wert, da er eine der beiden Skelett-Wachen fesseln kann und die Gruppe somit nur die andere Wache bekämpfen muss, bevor sie sich dem Boss zuwendet. Die zu bekämpfende Skelett-Wache wird weit von Alexei weggezogen, um seiner Aura zu entgehen, die Zielen in seiner Reichweite regelmäßig Schaden zufügt. Während Ihre Gruppe mit der Wache beschäftigt ist, kümmert sich Ihr Tank bereits um den Lord. Ein Druide oder Magier sollte derweil immer ein Auge auf den Tank haben, da Alexei einen Fluch verteilt, der die erhaltene Heilung des Ziels um 70 Prozent reduziert. Ist die Wache vernichtet, macht die komplette Gruppe Schaden auf Alexei. Von nun an muss die gesamte Gruppe geheilt werden, da alle den Effekt von Alexeis Aura abbekommen. Nachdem Alexei 27.000 Lebenspunkte verloren hat, ist auch das letzte Mitglied der Familie Barov besiegt.

9 Der Ravenier

Machen Sie sich nun auf den Weg zu Ihrem nächsten Ziel auf der unteren Ebene, dem Gewölbe des Raveniers. Vernichten Sie alle Skelette, die sich in diesem Raum befinden, und wenden Sie sich anschließend dem Boss zu. Der Ravenier wird Ihnen keine großen Probleme bereiten, da er nur über eine Fähigkeit verfügt, nämlich eine Rückstoßattacke, die einen Aggroreset ausführt. Achten Sie darauf, dass Ihre Gruppe zusammensteht, um Ihrem Tank lange Laufwege nach dem Aggroreset zu ersparen. Nach dem Verlust von 36.000 Lebenspunkten ist der Ravenier besiegt und Sie können sich dem Endboss Dunkelmeister Gandling zuwenden, welcher bereits im Hauptraum auf Sie wartet.

10 Dunkelmeister Gandling

Sobald Sie die untere Ebene des Arbeitszimmers betreten, beginnt der Kampf gegen den Endboss. Ihr Tank stürmt in die Mitte und sichert sich die Aufmerksamkeit des Dunkelmeisters. Gandling wird Sie nun in regelmäßigen Abständen mit Schattenblitzen bombardieren und einen Fluch verteilen, der Ausdauer und Stärke verringert. Dieser wird sofort vom betroffenen Ziel entfernt. Seine stärkste Fähigkeit ist das Wegteleportieren eines Ihrer Gruppenmitglieder. Das Opfer des Zaubers wird in eine der sechs Kammern, die Sie vorher geräumt haben, teleportiert und eingeschlossen und steht drei Elite-Gegnern alleine gegenüber. Diese Elite-Gegner halten aber nichts aus und sollten für alle Klassen leicht zu meistern sein. Erst wenn der letzte der drei stirbt, öffnet sich der Raum wieder. Sollte Ihr Heiler von dem Teleportationszauber betroffen sein, muss ein Ersatzheiler die volle Gruppenheilung übernehmen.
Haben Sie erst einmal alle seine Fähigkeiten im Griff, besiegen Sie nach einiger Zeit den Dunkelmeister Gandling, der mit 50.000 Lebenspunkten eine echte Herausforderung ist.

11 Jandice Barov

Obwohl Sie nun den Leiter der Scholomance vernichtet haben, liegen noch zwei Bosse vor Ihnen. Verlassen Sie zunächst die Instanz und holen Sie sich die Folgequest bei Eva Sarkhoff ab. Begeben Sie sich nun zur Gabelung und über die Treppe im östlichen Teil in die Katakomben. Die Gegnergruppen, auf die Sie hier treffen, bestehen aus Elite-Ghulen und Non-Elite-Skeletten. Die Ghule werden von Ihrem Priester gefesselt und erst angegriffen, wenn die kleinen Skelette vernichtet sind. Sobald Sie den Raum von Untoten befreit haben, treffen Sie auf Jandice Barov. Dieser Bossgegner wird in regelmäßigen Abständen versuchen, Ihre Gruppe zu verfluchen. Dieser Fluch erhöht den erlittenen Schattenschaden und muss deshalb von Ihrem Magier oder Druiden entfernt werden. Eine weitere Fähigkeit, die Jandice zu einem harten Gegner macht, ist das Verbannen. Ziele, die verbannt werden, können bis zu maximal 15 Sekunden kampfunfähig werden. Als wäre das alles noch nicht genug, erstellt sie außerdem 15 Duplikate von sich, die zwar nur wenig Schaden verursachen, aber trotzdem nicht zu unterschätzen sind. Um weiterhin die „echte" Jandice anzugreifen, müssen Sie auf ein Makro zurückgreifen, welches selbige wieder zu Ihrem Hauptziel macht. Ein Beispiel für so ein Makro ist „/target Jandice". Verliert Janice letztendlich 25.000 Lebenspunkte, geht sie besiegt zu Boden. Plündern Sie von ihr die „Tasche der Schrecken" und verlassen Sie ein weiteres Mal die Instanz, um die Questreihe von Eva Sarkhoff weiterzuführen.



DUNKELMEISTER GANDLING
... bestraft schlechte Schüler mit Schattenmagie.

12 Kirtonos der Herold

Bei Eva Sarkhoff erhalten Sie nun das „Blut der Unschuldigen". Mit diesem Blut beschwören Sie Kirtonos den Herold auf dem Balkon, den Sie über den nördlichen Ausgang der Kammer der Beschwörung erreichen. Platzieren Sie das erhaltene Blut in der Schale und der Herold kommt in seiner Fledermausgestalt angeflogen. Zwischen dieser und seiner menschlichen Gestalt wechselt der Untote während des Kampfes hin und her. Er landet auf der Treppe, während sich das Tor zur Kammer der Beschwörung schließt.
Kirtonos verfügt über 30.000 Lebenspunkte und eine heftige Rückstoßattacke, weshalb der Tank mit dem Rücken zur Wand steht. Stoffies halten sich von Kirtonos fern, denn er schlägt hart zu. Haben Sie Kirtonos besiegt, geben Sie Ihre Quest bei Eva ab und erhalten unter anderem die Spektrale Essenz. Rüsten Sie sich mit dieser aus, um die Geister der Bewohner von Darrowehr sehen zu können und vom Magister eine Quest anzunehmen. Wer diese Quest meistert, kann das Blut der Unschuldigen künftig von den Sukkubus im Reliquarium plündern.

Was fällt für mich ab?

Für erledigte Quests in der Scholomance erhalten Sie Waffen aller Art, egal ob Axt, Stab, Schwert oder Dolch. Ein weiterer Vorzug dieser Instanz ist die Möglichkeit, seinen Ruf bei der Argentumdämmerung zu erhöhen. Legen Sie, sofern Sie diese besitzen, die Anstecknadel der Argentumdämmerung an, um Geißelsteine zu plündern. Ein ganzer Haufen Knochenfragmente sammelt sich beim Instanzgang wie von selbst in Ihrer Tasche an. Außerdem lässt der Endboss, Dunkelmeister Gandling, Kopfteile für das Dungeon Set 1 aller Klassen fallen. Ein Besuch dieser Instanz lohnt sich also auf jeden Fall.

Der Endboss: Dunkelmeister Gandling

Lebenspunkte: 50.000
Fähigkeiten: FLUCH DES DUNKELMEISTERS, ARKANE SALVE, SCHATTENPORTAL
Taktik: Druiden und Magier entfernen die Flüche des Dunkelmeisters von den betroffenen Gruppenmitgliedern. Sobald Gandling das Schattenportal wirkt und einen Ihrer Gefährten wegteleportiert, muss dieser sich alleine gegen drei Elite-Gegner durchsetzen. Ein anderes Mitglied Ihrer Gruppe muss die Aufgabe des Verbannten kurzzeitig übernehmen.



Düsterbruch

Sie mögen alte Ruinen und vergessene Schätze? Sie lieben den Kampf gegen Oger und Dämonen? Dann sind Sie in den drei Flügeln des Düsterbruchs gut aufgehoben.

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Claudia Dörr, Daniel Brüninghaus, Nico Balletta

Schlüsselquest:

Um den Mondsichelschlüssel zu bekommen, müssen Sie den Wichtel Pusillin töten, der sich direkt auf der linken Seite des Rundgangs befindet, sobald Sie die Instanz Düsterbruch Ost betreten. Doch Pusillin lässt sich nicht einfach töten, er wird nach einem kurzen Gespräch vor Ihnen den südlichen Rundgang entlang flüchten. Nun müssen Sie den kleinen Wichtel verfolgen und sich durch sämtliche Gegnergruppen kämpfen, welche Ihnen im Weg stehen. Nach einiger Zeit werden Sie ihn einholen und das Spiel beginnt von Neuem: Er rennt den Rundgang nördlich weiter. Nehmen Sie die Verfolgung erneut auf, bis sich Pusillin wieder in Ihrem Sichtfeld befindet. Er nimmt nun den langen Gang östlich, bis er auf einem Balkon stehen bleibt. Nun ist es Zeit, den Wichtel zu bekämpfen. Zu seiner Hilfe ruft er sechs Wichtel herbei, die ihm zur Seite stehen. Vernichten Sie als Erstes die Gehilfen, dann Pusillin und Sie werden nach kurzer Zeit den begehrten Mondsichelschlüssel in Ihren Händen halten.



Im Herzen von Feralas liegen die Ruinen des Düsterbruchs, die seit einiger Zeit von Ogern und den Geistern der früheren Besitzer bewohnt werden. Diese Instanz ist in drei Flügel unterteilt, die sich im Norden, Osten und Westen des großen Vorplatzes befinden. Starten Sie im Ostteil, da Sie dort den Zugangsschlüssel für die beiden anderen Flügel bekommen.

Düsterbruch Ost

Egal ob Sie diesen verwilderten Teil von Düsterbruch über den Haupt- oder Seiteneingang betreten, Ihr Weg führt Sie über den mit Gegnern gespickten Rundgang oberhalb des Innenhofs. Nehmen Sie den Durchgang im Nordosten und biegen Sie rechts in den Raum mit den Satyrn und Phasenpeitschern ab.

1 Lethtendris und Pimgib

Der erste Boss wartet auf dem Plateau, das Sie über die Rampe im hinteren Teil des Raumes erreichen. Halten Sie sich auf Ihrem Weg eng an der Wand, um einige Gegner-Gruppen auszulassen. Oben angekommen, stellen Sie sich der mit gerade mal 18.000 Lebenspunkten ausgestatteten Lethtendris und ihrem Begleiter Pimgib. Während der Tank sich auf die Hexe stürzt, macht der Rest der Gruppe Schaden auf Pimgib. Seine 6.500 Lebenspunkte sind schnell runtergehauen und Lethtendris wird in die Mangel genommen. Nachdem sie in die Knie gegangen ist, looten Sie von ihr „Lethtendris' Netz" für die gleichnamige Quest. Begeben Sie sich die Rampe runter und nehmen Sie den Gang zu Ihrer Linken, um zu den nächsten Bossen zu gelangen.

2 Hydrobrut

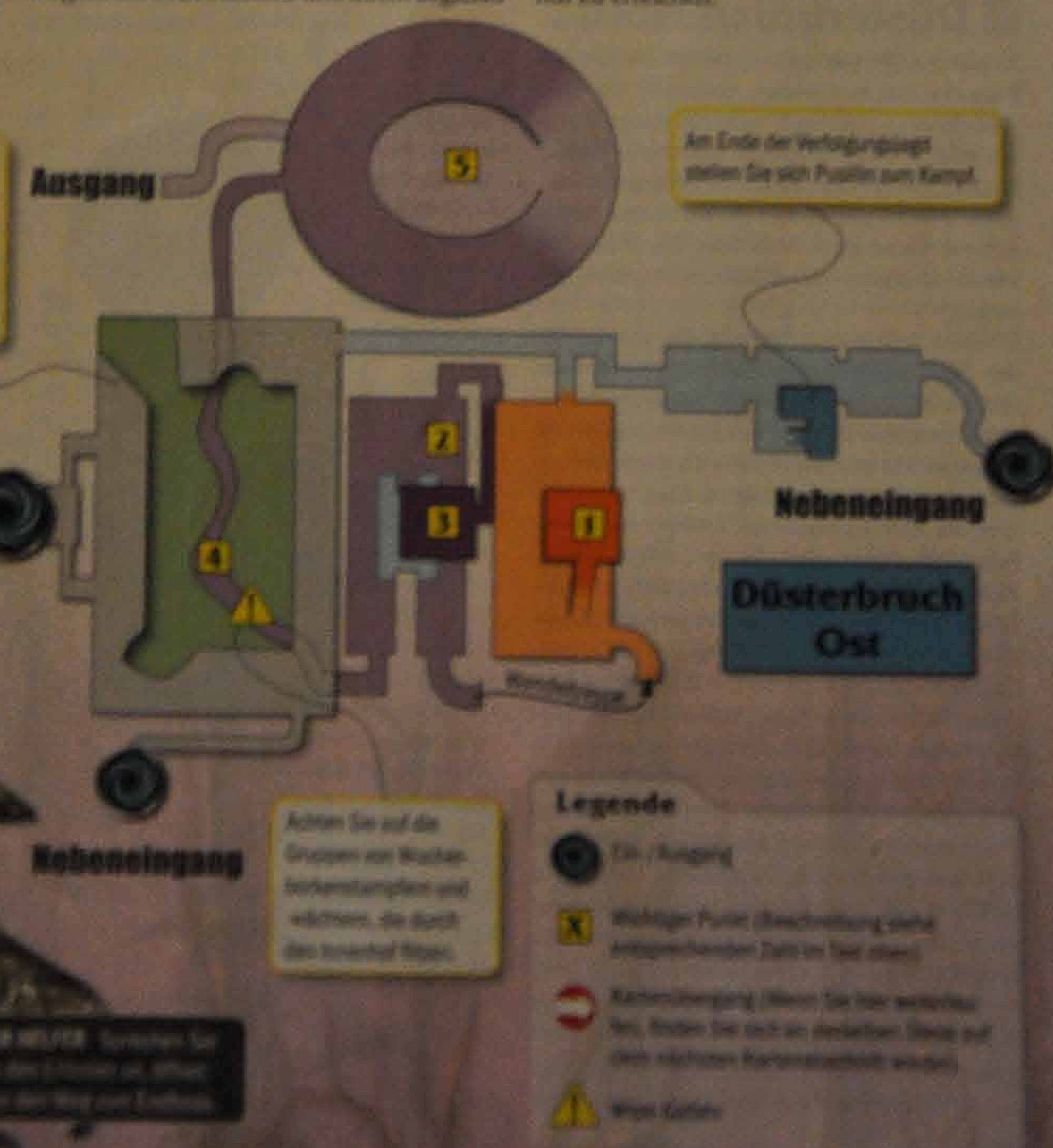
In der unteren Ebene angekommen, räumen Sie als Erstes den Weg zum Wasserbecken, in dem sich der Boss Hydrobrut aufhält, sowie den Bereich rechts daneben frei. Dann stellen Sie sich dem Elementar. Er verfügt über einige Fähigkeiten, die den Kampf für Sie erschweren. Beispielsweise ist er immun gegen Frostschaden und wird mit Feuerzaubern bearbeitet. Außerdem schleudert er Spieler nach hinten, beschwört kleine Wasserelementare und wirkt einen Debuff, der die Ausdauer des betroffenen Spielers verringert. Bewältigen Sie daher seine 22.000 Lebenspunkte so schnell wie möglich. Laufen Sie nun durch das Tor im Norden, um die obere Ebene und den Boss Zevrim Dornhuf zu erreichen.



Übersichtskarte

Die Instanz auf einen Blick:

Set: Feralas (PC Games Weltkarte S. 10)
Level: 57-60
Eingang: Folgen Sie dem Weg von Camp Mojache (Horde) in westlicher Richtung, [illegible]





HÖLZERNER HELFER [illegible]

3 Zevrim Dornhuf

Zevrim hat eine ganz andere Methode, Chaos in den Kampf zu bringen. Neben „Starke Schmerzen" wirkt er den Zauber „Opferung", der einen Spieler für ein paar Sekunden auf seinen Opferaltar legt und ihm einiges an Schaden zufügt. Heiler müssen sich bereithalten, den Geopferten schnell wieder hochzuheilen. Im ungünstigsten Fall wird der Tank geopfert. Dieser muss schnell reagieren und den Boss wieder übernehmen, sobald die Opferung zu Ende ist. Überwinden Sie Zevrims 23.000 Lebenspunkte und laufen Sie wieder in den Raum mit dem Wasserbecken zurück. Durch den südwestlichen Ausgang gelangen Sie in den Innenhof.

4 Eisenborke der Erlöste

Im Innenhof der Anlage wartet neben mehreren Gegner-Gruppen auch Eisenborke der Erlöste auf Sie. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn Sie zuvor Zevrim erledigt haben. Um den Weg zum Endboss frei zu machen, sprechen Sie den Baum an und er wird das Tor für Sie zerstören. Die nervigen Gruppen aus Wucherborkenstampfern und -wächtern umgehen Sie, indem Sie einen schleichenden Schurken oder Druiden vorschicken, um Eisenborke anzusprechen. Die Gruppe folgt dann eng an einer der seitlichen Mauern. Machen Sie es sich auch im nächsten Abschnitt einfach und bewegen sich auf der inneren Brüstung der Rampe nach unten. So können Sie wieder einige Gegner auslassen.

5 Alzzin der Wildformer

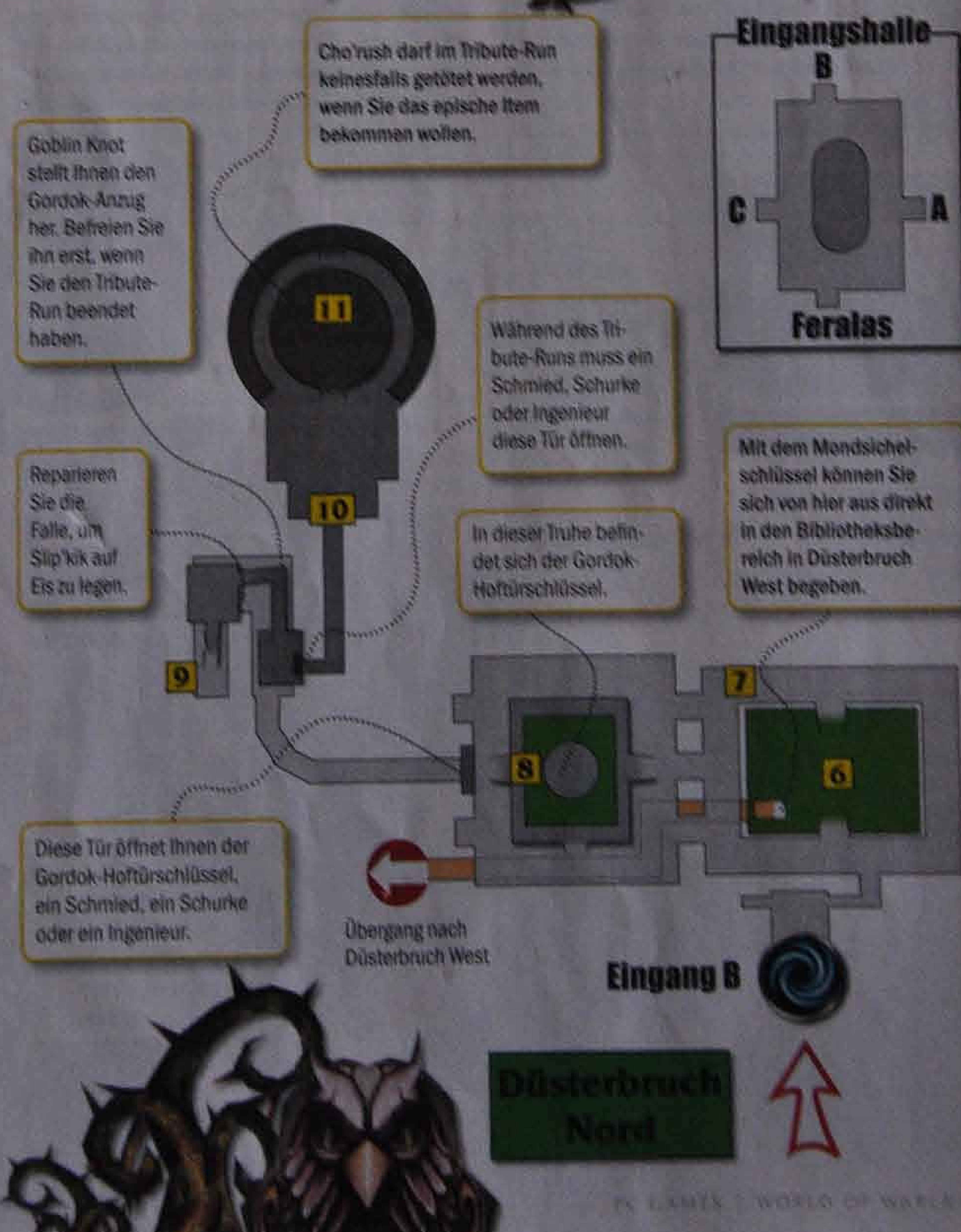
Unten angekommen, vernichten Sie alle zusätzlichen Gegner, bis nur noch Alzzin der Wildformer lebt. Der Endboss des östlichen Teils von Düsterbruch verwandelt sich während des Kampfes in verschiedene Formen: Als Baum absorbiert er Nahkampfschaden, ist aber anfällig gegen jegliche Feuerzauber. Als Wolf teilt er selbst erhöhten Schaden aus und in seiner normalen Gestalt belegt er Spieler mit einem Gift, das Mana entzieht. Dieses wird immer schnellstmöglich von dem Betroffenen genommen.
Haben Sie Alzzin auf 30 Prozent seiner 32.000 Lebenspunkte runtergeklopft, ruft der Wildformer eine Meute Wichtel zu Hilfe. Diese sind aber per Flächenzauber schnell aus der Welt. Geben Sie dem Endboss den Rest. Anschließend erscheinen Teufelsrankensplitter, die Sie für Ihre Quest „Die Splitter der Teufelsranke" brauchen. Looten Sie diese und machen Sie sich durch den neu entstandenen Durchgang auf den Weg in den nicht-instanzierten Hof und von dort in Richtung nördlichen Instanzteil.



GEHÖRNT Alzzin der Wildformer ist Ihre letzte Herausforderung im östlichen Teil vom Düsterbruch.

Düsterbruch Nord

Es gibt zwei Möglichkeiten, den nördlichen Teil Düsterbruchs zu betreten. Sollte der Mondsichelschlüssel sich noch nicht in Ihrem Besitz befinden, müssen Sie diesen zuerst von Wichtel Pusillin im östlichen Abschnitt besorgen. Nach dem Ableben des letzten Bosses Alzzin öffnet sich ein Durchgang im Felsen, durch den Sie wieder in den zentralen Bereich der Arena gelangen.
Mit dem Schlüssel in Ihrem Besitz können Sie den Nordabschnitt nun durch das bisher verschlossene Tor im Norden der Arena betreten.
In der gesamten Instanz werden Sie immer auf Gruppen von mindestens drei Gegnern treffen. Oftmals treffen Sie auf einzelne Oger, die dafür aber ein Rudel Hunde im Schlepptau haben. Lassen Sie sich nicht davon in die Irre führen, dass die Tiere nicht Elite sind. Die Zahl und die Schnelligkeit der Vierbeiner verursacht schneller einen Wipe, als Ihnen lieb ist.
Grundsätzlich gilt: Crowd Control, wann immer dies möglich ist. Setzen Sie so viele Mitglieder einer Mob-Gruppe wie möglich außer Gefecht und dezimieren Sie dann gezielt einen Gegner nach dem anderen. Ihr Primärziel sind die Zauberwirker der Gruppen. Anschließend erledigen Sie Adds wie Diener der Hexenmeister oder Mastiffs. Zum Schluss erledigen Sie die übrig gebliebenen Nahkämpfer.
Der Instanzabschnitt im Norden ist an sich kurz gehalten. Allerdings bietet dieser ein nettes Feature: den „Tribute Run" (siehe Kasten), an dessen Ende ein episches Item auf Sie wartet.



6 Wache Mol'dar



Fast unmittelbar nach dem Betreten der Instanz wartet der erste Boss auf Sie. Begeben Sie sich über die Treppe in das grün bewachsene Becken direkt vor Ihnen. Säubern Sie unbedingt zuerst den Platz so gut wie möglich von den umherstreifenden Mastiffs, Ogern und der Patrouille. Mol'dars Angriffe sind einfach gehalten. Um nicht von ihm weggestoßen zu werden, sollte Ihr Tank das Ziel mit dem Rücken zur Wand attackieren. Von Mol'dar erhalten Sie anschließend einen Gordokfesselschlüssel, mit dem Sie den Goblin Knot im weiteren Verlauf befreien können. Der Schlüssel für die Gordokinnentür öffnet das Tor, das später als einziges noch zwischen Ihnen und den letzten zwei Bossen steht. Im Südwesten des Beckens befindet sich zudem ein Tor, das Sie ebenfalls mit dem Mondsichelschlüssel öffnen können. Dahinter führt Sie ein Gang direkt in die Bibliothek des westlichen Abschnitts.

7 Stampfer Keeg

Im Nordosten des Kreuzgangs liegt der betrunkene Oger Keeg. Sie können ihn getrost liegen lassen, da Sie der Trunkenbold nicht einmal wahrnimmt. Keeg lässt nach dem Kampf ein klassenspezifisches Schmuckstück fallen, allerdings ist dieses nicht der Rede wert. Laufen Sie einfach weiter in Richtung Westen, bis Sie die Rampe erreichen.

8 Wache Fengus

Fengus steht nie still. Er patrouilliert regelmäßig im Bereich zwischen dem Tor im Westen und dem Pavillon, unter dessen Dach eine Truhe mit dem dafür nötigen Schlüssel steht. Auch hier ist ein Kampf unnötig. Entledigen Sie sich allerdings vorher aller auf dem Platz stehenden Oger und vorbeiziehenden Patrouillen, wenn Sie sich doch für einen Kampf entscheiden. Fengus wirkt Debuffs wie z. B. Kniesehne. Dadurch wird Ihr Bewegungstempo um 70 % verringert. Zudem kann er Spieler Ihrer Gruppe mit einem mächtigen Schildhieb für einige Sekunden außer Gefecht setzen. Neben hauptsächlich grünen Items und potenziell benötigten Questgegenständen gibt es bei Fengus allerdings nicht viel zu holen. Begeben Sie sich weiter in Richtung Westen und öffnen Sie die Gordokhoftür, um ins Innere zu gelangen. Achten Sie dabei auf das Auge von Kil'rogg, das den Gang nach oben geflogen kommt. Ähnlich dem Auge von Naxxramas in Stratholme schickt dieses nach kurzer Zeit Netherwandler durch ein Portal zur Unterwelt direkt neben Ihre Gruppe. Bekämpfen Sie das magische Auge daher so schnell wie möglich.

9 Wache Slip'kik

Wie schon zuvor Fengus patrouilliert auch Slip'kik mit größter Sorgfalt in seinem ihm zugewiesenen Bereich. Wer die kaputte Falle auf dem Boden bemerkt und sich seine Route eingeprägt hat, kann diese Sorgfalt schnell zu seinem eisigen Verhängnis werden lassen (siehe Kasten „Tribute Run"). Rechts an der Wand steht in Ketten der Goblin Knot und wartet auf sein Ende als Ogermahlzeit. Er bietet Ihnen an, für einige Materialien eine Ogerverkleidung zu basteln. Des Weiteren können Sie ihn auch einfach mithilfe des Gordokfesselschlüssels der Wachen in die Freiheit entlassen. Slip'kik selbst ist nicht anders zu besiegen als die Wachen vor ihm. Räumen Sie jedoch unbedingt alle Mobs im Vorraum aus dem Weg und achten Sie auch hier genau auf das Auge von Kil'rogg. Begeben Sie sich nach dem Pull einer Gruppe am besten aus ihrem Sichtfeld, um auch die Zauber wirkenden Oger auf sicheres Terrain zu locken und ein Eingreifen von Slip'kik zu vermeiden. Die Rampe um die Ecke führt Sie in das darüber liegende Stockwerk. In der Ecke entdecken Sie den Gerbekorb der Oger. Darin befindet sich das Ogergerbemittel, das zur Herstellung des Ogeranzugs benötigt wird. Sobald Sie das Mittel in Ihrem Besitz haben, wird eine Wache auf Sie aufmerksam und stürmt zielstrebig auf Ihre Gruppe zu. Der Alleinunterhalter stellt aber keine größere Bedrohung für Sie dar.

Direkt unter der Rampe finden Sie einen verstaubten Folianten. Für diese Bücher gibt es in Nord- und Westdüsterbruch mehrere Spawn-Punkte. Mit sehr viel Glück fällt Ihnen dabei Forors Kompendium des Drachentötens in die Hände, welches zum Herstellen einer mächtigen epischen Waffe benötigt wird. Die Drop-Wahrscheinlichkeit ist jedoch sehr gering und der Aufwand seit dem Erscheinen von The Burning Crusade dafür eindeutig zu hoch.



Groß, stark und extrem kurzsichtig: HAUPTMANN KROMBRUCH lässt sich durch die Verkleidung des Goblins leicht umgehen.

10 Hauptmann Krombruch

Krombruch ist der wachhabende Kommandeur der Oger in Düsterbruchs Norden und steht als letzter Boss zwischen Ihnen und König Gordok. Der Hauptmann hat die Fähigkeit, von einem beliebigen Standpunkt aus Diener zu beschwören. Weiterhin verfügt er über den Angriff „Tödliches Spalten". Dieser verursacht 150 % des üblichen Schadens, verwundet das Ziel und verringert die gewirkte Heilung fünf Sekunden lang um 50 %. Sobald Sie Krombruch besiegt haben, steht einer Audienz mit dem König nichts mehr im Weg.

11 König Gordok und Cho'rush der Beobachter

Zu guter Letzt bekommen Sie es nun noch mit dem dynamischen Duo Gordok und Cho'rush zu tun. Kümmern Sie sich auf alle Fälle zuerst um den Magier. Dieser hat lediglich 19.000 Lebenspunkte und damit 10.000 Punkte weniger als der König, jedoch ist dessen angerichteter Schaden nicht zu unterschätzen. Wenn Sie einen zweiten Tank in Ihrer Gruppe haben, kümmert sich dieser unter den wachsamen Augen des Heilers in der Zwischenzeit um Gordok. Ist nur ein Tank in Ihrer Gruppe, muss er beide Bosse beschäftigen. Weitere heilfähige Spieler in Ihrer Gruppe unterstützen den Hauptheiler, während der Rest gezielt Schaden auf Cho'rush und anschließend auf den Anführer der Oger wirkt. Gordok besitzt die Fähigkeit „Rüstung zerreißen". Der Debuff ist bis zu fünfmal stapelbar. Des Weiteren stürmt Gordok auf zufällig ausgewählte Spieler zu und beharkt diese mit einem um 300 Punkte Schaden erhöhten Angriff. Liegt seine Hoheit erstmal am Boden, können Sie sich getrost zurücklehnen und Ihren kurzzeitigen Stand als neuer König von Düsterbruchs Norden genießen. Auf dem Platz erscheint nun eine Truhe. In ihr finden Sie mehrere blaue Items, bevor Sie sich auf den Rückweg und die Weiterreise in den westlichen Abschnitt begeben.

Wo gibt's die Quests?

Quests für Horde und Allianz:

- **Bibliothek, West-Düsterbruch** – Der Hüter des Wissens Lydros möchte, dass Sie den Wasserelementar Hydrobrut im östlichen Düsterbruch töten und dessen Essenz zur Bibliothek zurückbringen.
- **Lariss' Pavillon, Feralas** – Nördlich von Camp Mojache finden Sie den Pavillon, in dem sich der Questgeber Azj'Tordin aufhält. Für die Aufgabe, die er Ihnen stellt, müssen Sie sich in den östlichen Düsterbruch begeben, Pusillin ausfindig machen und von ihm das „Buch der Zauberformeln" holen.
- **West-Düsterbruch** – Von der uralten Shen'dralar bekommen Sie den Auftrag, die beiden Bosse Immol'thar und Prinz Tortheldrin zu besiegen.

Ihre Quests für die Horde:

- **Camp Mojache, Feralas** – Auch hier erhalten Sie zwei Quests, die sich aber von den beiden vorher genannten Allianz-Quests nur im Start- und Abgabepunkt unterscheiden.

Ihre Quests für die Allianz:

- **Mondfederfeste, Feralas** – Hier bekommen Sie zwei Aufgaben: eine von Latronicus Mondspeer, der Sie in den Düsterbruch schickt, um Lethendris Netz vom gleichnamigen Boss zu holen, und die andere vom Gelehrten Runendorn.

Der Tribute-Run

Dieses Extra in Düsterbruchs nördlichem Abschnitt belohnt Ihre Mühen nach einer langen Vorbereitungsphase und exakter Durchführung mit einem begehrten magischen Item.
Grundvoraussetzung dafür ist, dass Sie bis auf König Gordok keinen einzigen weiteren Boss in der Instanz töten dürfen. Klingt komisch, ist aber gar nicht so schwer. Sie müssen Ihnen lediglich geschickt aus dem Weg gehen, sodass selbst Sam Fisher vor Neid erblassen würde. Wie, das erfahren Sie in den folgenden Zeilen.

Wache Mol'dar und Stampfer Keeg

Umgehen Sie die Bosse schlichtweg, indem Sie sich nach dem Betreten der Instanz sofort nach links durchschlagen. Der Erhalt des Schlüssels für die Gordokinnentür ist nicht zwingend notwendig. Lassen Sie sich von einem Schmied entweder einen „Echtsilberskelettschlüssel" herstellen oder beauftragen Sie einen Ingenieur mit der Produktion einer „mächtigen Zephyriumsprengladung". Sollte Ihnen der Aufwand dafür zu groß sein, hilft wie immer auch ein Besuch im Auktionshaus, ein Schurke mit einer Schlösser-knacken-Fähigkeit von 300 kann diesen Job jedoch kostengünstiger übernehmen.

Wache Fengus

Passen Sie den richtigen Moment ab und holen Sie unbemerkt den Schlüssel aus Fengus' Kiste unter dem Pavillon. Damit öffnen Sie wie gewohnt die Hoftür im Westen.

Wache Slip'kik

Erinnern Sie sich an die zerstörte Falle? Für die Reparatur benötigen Sie eine Flasche Frostöl und einen Thoriumapparat. Slip'kik läuft bei seiner Patrouille unweigerlich über die Falle und wird sofort in einem gewaltigen Eisblock gefangen. Keine Angst: Im Gegensatz zu der Eisfalle des Jägers bleibt diese Falle bis zum Schluss bestehen.

Knot und der Gordokanzug

Bevor Sie den vorlauten Goblin befreien, müssen Sie sich von Knot den „Ogeranzug der Gordok" herstellen lassen.

Dafür benötigt er:
8 x unverwüstliches Leder
4 x Runenstoffballen
2 x Runenfaden
1 x Ogergerbemittel (im Gerbekorb der Oger im 1. Stock)

Lassen Sie den Anzug vorerst ungenutzt in Ihrem Inventar, da dessen Lebensdauer lediglich zehn Minuten beträgt.

Hauptmann Krombruch

Bekämpfen Sie lediglich die Feinde auf dem Weg zu Krombruch. Benutzen Sie nun die Verkleidung und sprechen Sie den Hauptmann an. Sie behaupten, Gefangene zum König bringen zu wollen. Selbst dem Oger kommt das Ganze spanisch vor, deshalb erfinden Sie eine kleine Geschichte. Wachmann Fengus soll hinter Krombruchs Rücken über ihn gelästert haben. Krombruch findet das gar nicht witzig und macht sich schnurstracks auf den Weg zu seinem Untergebenen. Der Weg ist wieder frei.

König Gordok

Wichtig ist, dass Sie Gordok beseitigen, ohne auch Cho'rush zu töten. Wenn Sie anschließend zum König gekrönt werden, wartet in der bereits bekannten Truhe eine epische Axt auf Sie.
Für jeden Boss, den Sie doch getötet haben sollten, sinkt der Wert der enthaltenen Items.

Kehren Sie nun zu Hauptmann Krombruch zurück. Dieser steht inzwischen unter Fengus' Pavillon und beauftragt Sie bei der Quest „Die offene Rechnung der Gordok", einen Gegenstand von Prinz Tortheldrin zu holen. Dieser befindet sich im westlichen Abschnitt von Düsterbruch in der Bibliothek. In der Kiste hinter ihm befindet sich dann das Objekt der Begierde.

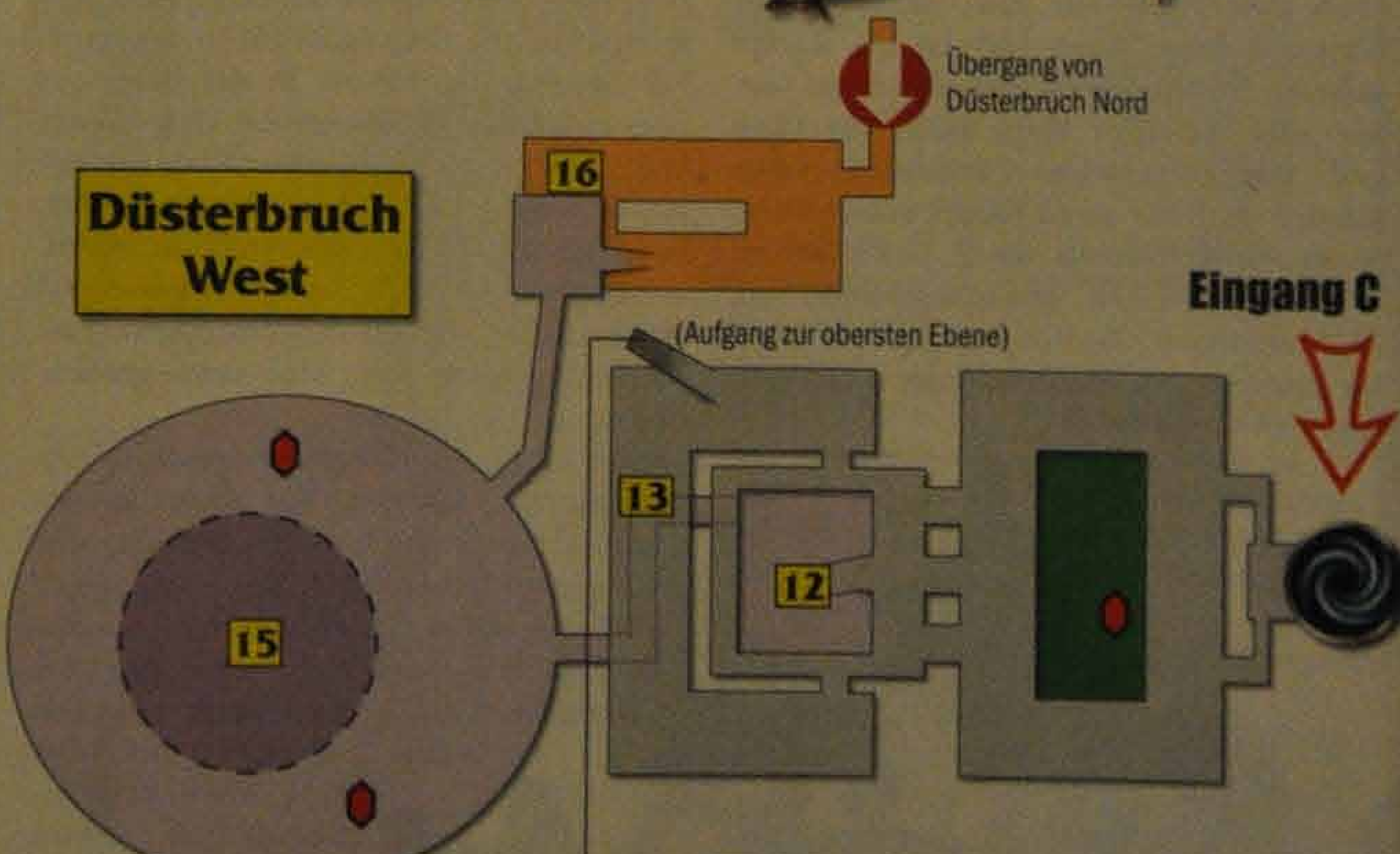
Denken Sie daran, dass der Tribute-Run für die Abgabe der Quest wiederholt werden muss. Die Abgabe ist lediglich im befreundeten Modus möglich. Packen Sie deswegen vor dem Antritt Ihrer Reise von allen benötigten Materialien die doppelte Menge ein, um Zeit zu sparen. Das gilt sowohl für die Falle als auch für den Anzug.

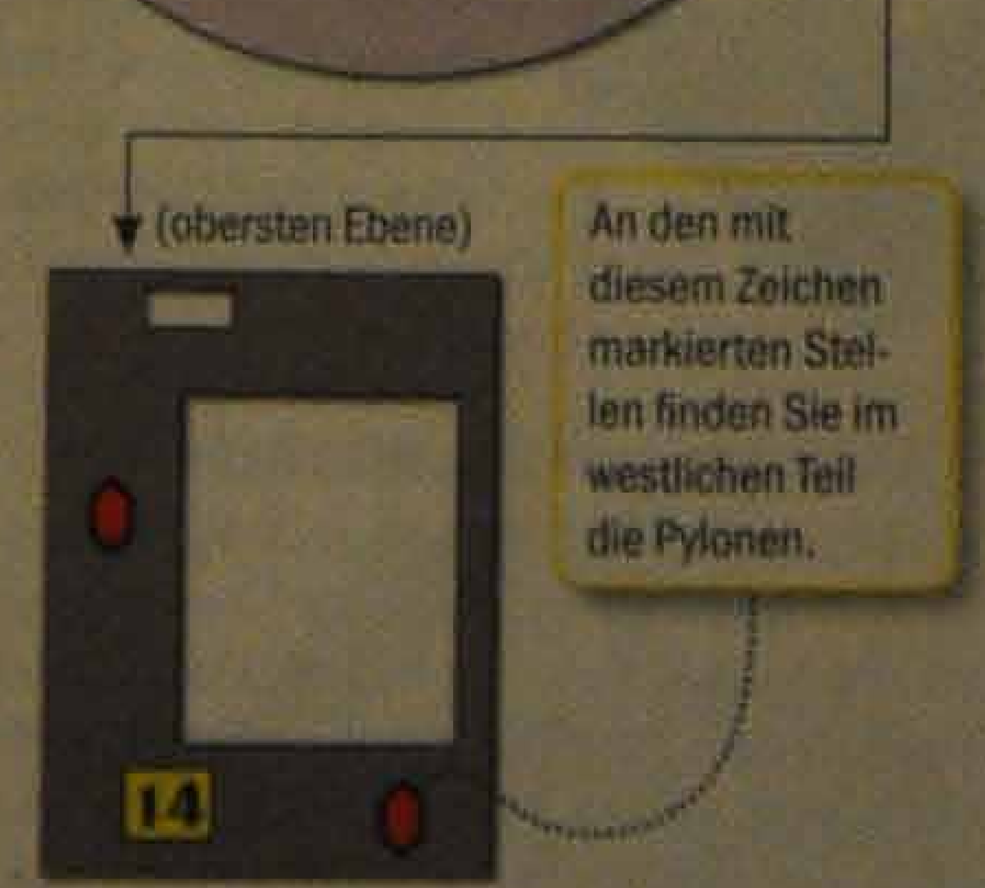
Düsterbruch West

Für den westlichen Abschnitt benötigen Sie den Mondsichelschlüssel. Haben Sie diesen in Ihrem Besitz, geht es durch einen der schwersten Abschnitte des Düsterbruchs. Schon gleich nach dem Betreten begegnet Ihnen eine große Zahl patrouillierender Riesenbäume. Die Beschützer von Eisenborke töten Sie am besten zuerst. Die kleineren Baumgruppen können Sie umgehen, sofern Sie Ihnen nicht im Weg stehen. Wenden Sie sich dann in die Mitte des Gartens, wo Sie einen Pylonen, umringt von zahlreichen Elementaren, vorfinden. Vernichten Sie alles, was sich um den Pylonen herum aufhält, und kontrollieren Sie, ob alle Beschützer das Zeitliche gesegnet haben.

12 Tendris Wucherborke

Ihr erster Boss ist nicht zu verfehlen. Der Baum von angsteinflößender Größe wird Ihnen den Weg zum restlichen Teil der Instanz freimachen. Haben Sie seinen 33.200 Lebenspunkten getrotzt, können Sie die Tür hinter ihm öffnen. Achten Sie während des Kampfes darauf, dass nur Ihr Krieger und Ihre Nahkämpfer am Baum stehen. Der Rest Ihrer Gruppe hält sich entfernt, sonst besteht die Gefahr, eingewurzelt und von seinen Flächenzaubern getroffen zu werden.
Gehen Sie vorerst noch nicht durch die Tür, denn es müssen noch weitere Pylonen aus-





Pylone

Um die beiden letzten Bosse im Düsterbruch-West bekämpfen zu können, müssen Sie fünf Kristall-Pylonen von Arkan-Elementaren säubern. Versuchen Sie die Elementare einzeln aus von den Pylonen wegzuziehen, sobald ein Elementar stirbt, hinterlässt er vier kleinere Versionen, die Sie mit Flächenschaden beseitigen. Haben Sie alle Pylonen geräumt, wird der Schild, der den Boss Immol'thar umgibt, verschwinden und Sie können ihn angreifen. Nach Immol'thars Tod können Sie nun auch Prinz Neigrim angreifen.

geschaltet werden, um gegen den Endboss antreten zu können. Laufen Sie in den Garten zurück und auf den Balkon, der Ihnen Blick auf Tendris Wucherborkes Leiche gibt. Hier finden Sie einen Eingang zu einer Meute Geister, die sich schon dadurch bemerkbar machen, dass Sie sie aus dem Nichts heraus angreifen. Achten Sie also immer auf getarnte Gegner und laufen Sie als Gruppe geschlossen weiter.

13 Magister Kalendris

Haben Sie sich den Weg durch die Geister gekämpft, entdecken Sie Ihren zweiten Boss: Magister Kalendris. Der untote Nachtelf hockt vor einer Wand und ist alleine, sofern Sie den Bereich vor ihm achtsam reinigen. Er ist Priester, sein ausgeteilter Schaden ist hingegen ordentlich. Mit GEDANKENSCHLAG kann er Sie kritisch mit bis zu 2.000 Schaden treffen. SCHATTENWORT: SCHMERZ fügt zusätzlich dauerhaft Schaden zu. Beginnen Sie den Kampf gegen seine 20.900 Lebenspunkte erst, wenn Sie keinen Fluch der umherwandernden Geister mehr auf sich haben. Dieser zieht Ihnen zusätzlich Ausdauer und Stärke ab. Außer für eine Quest lohnt sich der Tod des Magisters Kalendris für Ihre Gruppe weniger, da auch er nur grüne Gegenstände hinterlässt.

Hinter der nächsten Kurve geht es für Sie weiter: Laufen Sie die Rampe hinauf und Sie treten wieder ins Freie. Wenden Sie sich nach links und Sie entdecken den nächsten Pylonen, den es auszuschalten gilt. Vorbei an zwei Gruppen Nicht-Elite-Skeletten, die Sie mit Flächenzaubern bekämpfen, finden Sie einen weiteren von fünf Pylonen. Dahinter wartet Ihr nächster Bossgegner.

14 Illyanna Rabeneiche

Die Jägerin und ihr Bär Ferra patrouillieren hinter dem zweiten Pylonen. Schaffen Sie erst ein wenig Platz, um hier ungestört kämpfen zu können. Die beiden sind ein harter Brocken. Die Jägerin stellt nicht nur FEUERBRANDFALLEN, die Ihrer Gruppe Schaden zufügen, sie wirkt auch MULTISCHÜSSE und ERSCHÜTTERNDE SCHÜSSE. Ihr Bär hingegen lässt sich nur schwer tanken, seine Aufmerksamkeit wechselt ständig. Unvermittelt wechselt er das Ziel und macht mit STURMANGRIFF das Gruppenmitglied ein paar Sekunden handlungsunfähig. Mit 17.100 und 15.100 Lebenspunkten sind die beiden relativ schnell zu erledigen, auch wenn der Kampf etwas chaotisch werden könnte.

Sind nun beide Pylonen deaktiviert und der grüne Loot mitgenommen, machen Sie sich wieder auf den Rückweg und treten nun durch die Tür hinter Tendris Wucherborke. Achtung! Wie auch in der restlichen Instanz sind auch hier überall getarnte Geister anzutreffen, die erheblichen Schaden an Stoffklassen ausrichten.

Das Gefängnis von Immol'thar

Im nächsten riesigen Raum haben Sie einiges zu tun. Obwohl Sie Immol'thar den Höllenhund schon in der Mitte stehen sehen, bekämpfen können Sie ihn noch nicht. Zwei Pylonen befinden sich in der Halle, die Sie dazu noch ausschalten müssen. Holen Sie sich aus sicherer Entfernung erst einmal die Patrouillen der Elementare heran. Haben Sie dann etwas Platz geschaffen, suchen Sie auf der linken und rechten Seite die Pylonen.

15 Immol'thar

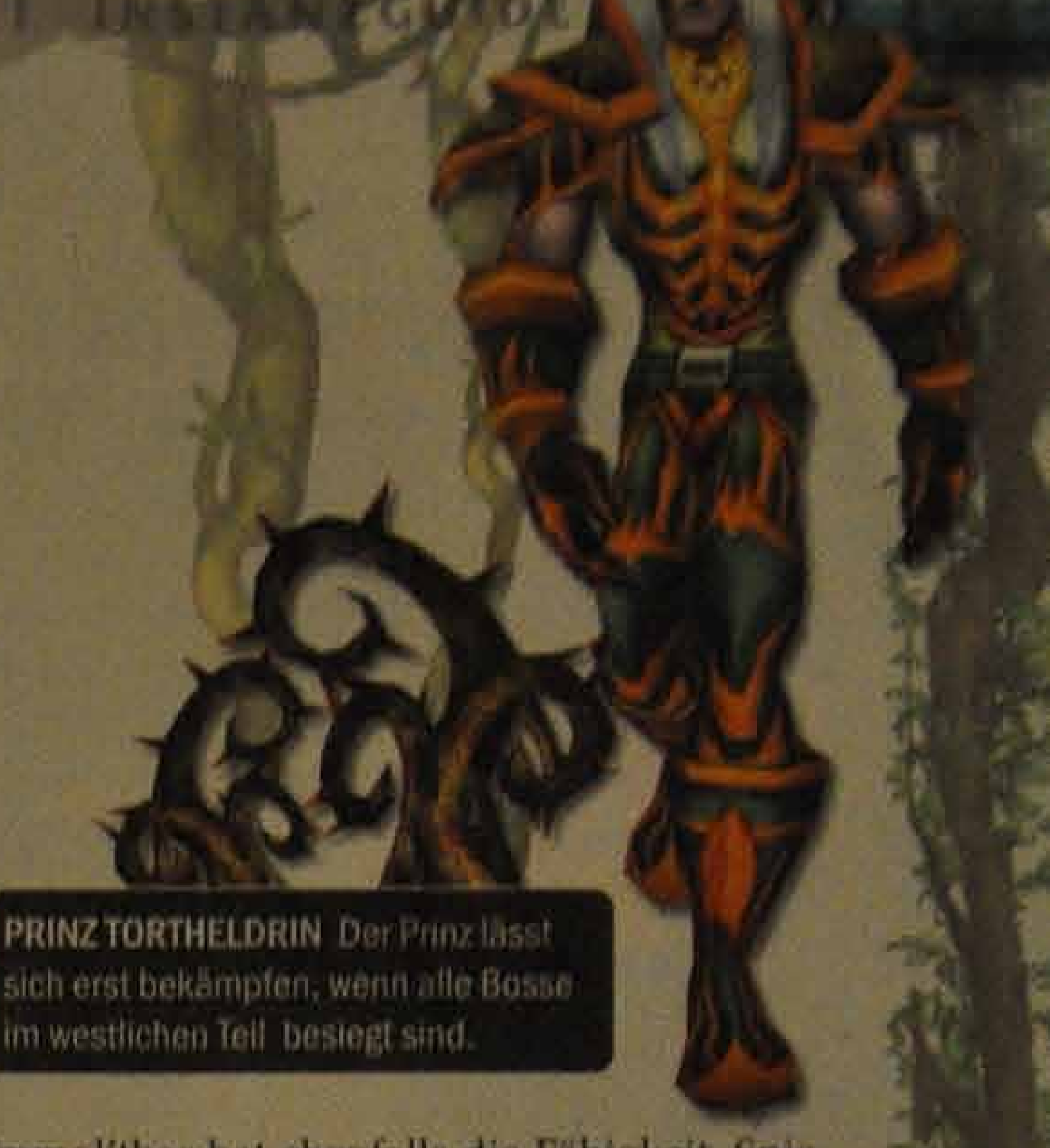
Der Name des Höllenhundes erinnert verdächtig an „Immortal" – „unsterblich" – und ebendieses Prinzip versucht er auch um jeden Preis durchzusetzen. Der Kampf gegen ihn ist anspruchsvoll. Er infiziert seine Opfer mit einer Krankheit, die regelmäßig Naturschaden zufügt. Zusätzlich beschwört er immer wieder „Augen von Immol'thar", die ebenfalls angreifen und dem Gruppenmitglied, das sie sich ausgesucht haben, ziemlich zusetzen.

Der Endboss: Immol'thar

Lebenspunkte: 37.200

Fähigkeiten: TRAMPELN, INFIZIERTER BISS, AUGE VON IMMOL'THAR, PORTAL VON IMMOL'THAR

Taktik: Im Kampf gegen Immol'thar gilt: So viel Schaden wie nur irgend möglich machen. Sobald Immol'thar wütend wird, schlägt er noch kräftiger zu und Ihr Heiler wird viel zu tun haben. Achten Sie darauf, dass der Krieger immer die Aufmerksamkeit des Höllenhundes hat. Wenn möglich, heilen Sie sofort die Krankheit, die er auf Ihre Gruppe wirkt. Zusätzlich beauftragen Sie einen der Schadensausteiler damit, die Augen von Immol'thar zu zerstören, sobald sie auftauchen. Diese verlangsamen sämtliche Bewegungen und Zauber desjenigen, den sie angreifen. Sollte es doch eng werden, nutzen Sie immer Heiltränke oder Verbände, um dem Heiler unter die Arme zu greifen.



PRINZ TORTHELDRIN Der Prinz lässt sich erst bekämpfen, wenn alle Bosse im westlichen Teil besiegt sind.

Immol'thar hat ebenfalls die Fähigkeit, Spieler zu teleportieren. Diese finden sich dann urplötzlich in der Mitte des Raumes wieder. Er fällt nach einiger Zeit in einen WUTANFALL und schlägt dann umso härter zu.

Mit 37.200 Lebenspunkten muss Ihre Gruppe sich schon anstrengen, um den Kampf für sich zu entscheiden. Achten Sie darauf, dass außer Ihrem Krieger niemand die Aufmerksamkeit des Höllenhundes hat, und Sie werden mit zwei blauen Gegenständen belohnt.

Wenden Sie sich zum Schluss der östlichen Seite der großen Halle zu. Hier finden Sie eine weitere Tür, die Sie zur Bibliothek und zu Ihrem letzten Boss für den westlichen Abschnitt des Düsterbruchs führt.

16 Prinz Tortheldrin

Der Prinz wird für Sie erst angreifbar, wenn Sie Immol'thar und sämtliche andere Bosse im westlichen Teil besiegt haben. Er befindet sich unter der Rampe, durch die Sie die Bibliothek betreten. Der Prinz hat 32.100 Lebenspunkte und hat außer GEGENZAUBER keine besonderen Fähigkeiten. Sofern Ihr Krieger die Aufmerksamkeit des Nachtelfs hat, besteht also keine Gefahr für zaubernde Spieler. Er schlägt kräftig zu, Ihr Krieger sollte also immer im Blick des Heilers sein. Der erfolgreiche Kampf wird wieder mit zwei blauen Gegenständen belohnt!

Wenn Sie die Quest „Der innere Wahnsinn" mit dem Töten des Prinzen beendet haben, kehren Sie kurz zum Questgeber zurück, um danach die Truhe unter der Rampe öffnen zu dürfen. Ein weiterer blauer Gegenstand winkt hier als Belohnung!

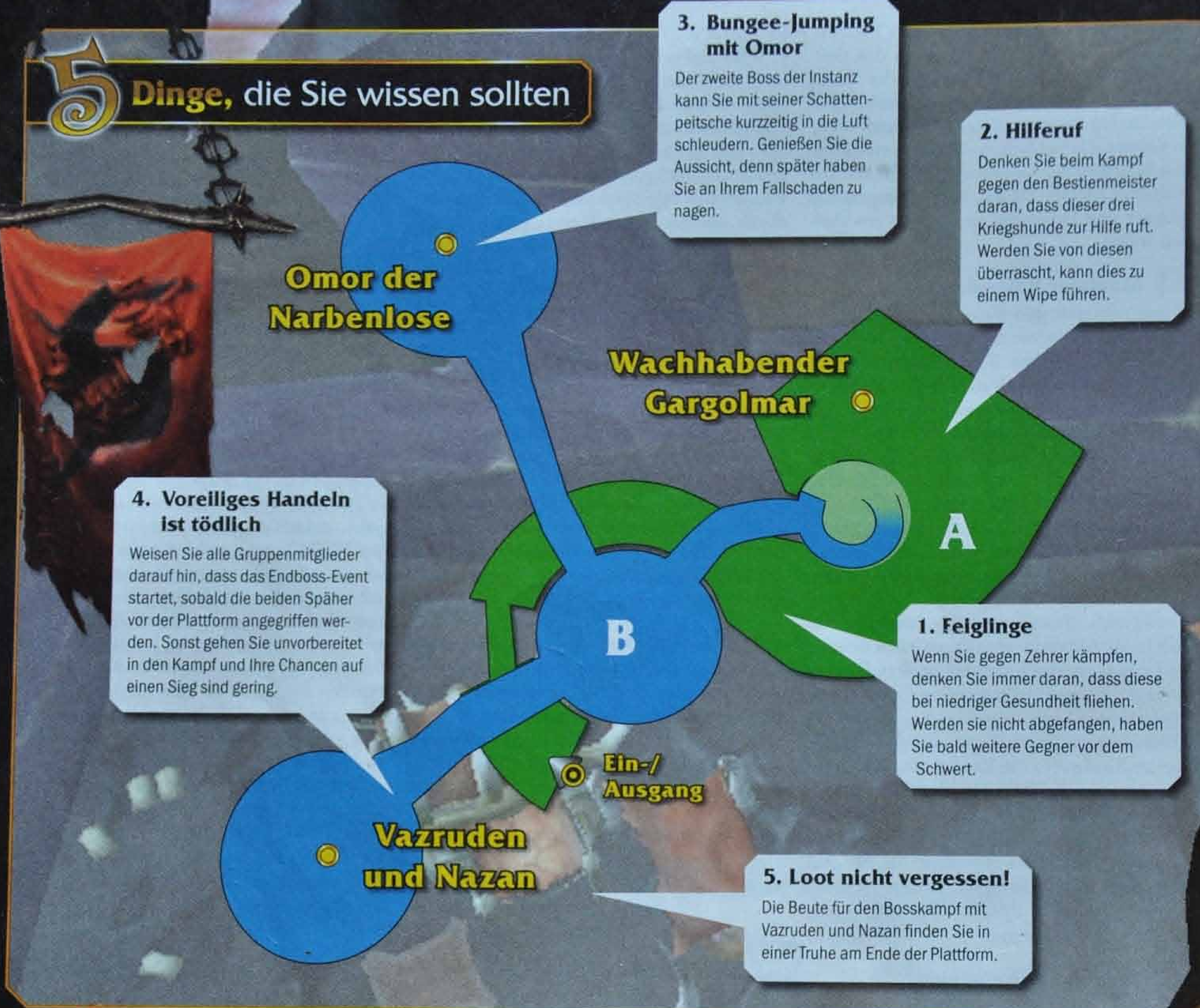
Sofern Ihre Gruppe noch kampfbereit und motiviert ist, nehmen Sie den zweiten Ausgang aus der Bibliothek und gelangen automatisch in den nördlichen Abschnitt des Düsterbruchs. Hier gibt es ebenfalls einen Ausgang, der für Ihre Gruppe etwas schneller zu erreichen ist.



IMMOL'THAR Dieser Boss scheint fast unsterblich zu sein und bekämpft Ihre Gruppe mit zahlreichen fiesen Tricks. Halten Sie durch, der Stress lohnt sich!

Was fällt für mich ab?

Im Düsterbruch werden gerade alternative Skillungen wie Moonkin oder Elementar-Schamanen mit guten Items belohnt, aber auch für andere Klassen gibt es ein reichhaltiges Angebot aus Rüstungen, Waffen und Schmuckstücken.



Höllenfeuerzitadelle:

Stand: Patch 2.4 | Autor: Claudia Dörr

Höllenfeuerbollwerk

In der Mitte der Höllenfeuerhalbinsel wartet das Höllenfeuerbollwerk auf Sie und Ihre Gruppe. Es gehört zu den ersten Instanzen, die Sie nach Ihrer Ankunft in der Scherbenwelt betreten. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und als Einstieg in die Neue Welt sehr gut geeignet. Die Bosskämpfe werden Ihnen und Ihrer Gruppe zwar einiges abverlangen, die Beute dürfte dafür aber einen guten Teil Ihrer bisherigen Ausrüstung ersetzen.

Ruf

Im Höllenfeuerbollwerk können Sie im Normalen Modus bis Freundlich/5.999 Ruf für die Ehrenfeste (Allianz) und Thrallmar (Horde) farmen. Dabei erhalten Sie pro Run etwa 650 Rufpunkte. Den Sprung auf die Rufstufe Wohlwollend schaffen Sie durch abgegebene Quests, wie zum Beispiel „Das Bollwerk schwächen". Anschließend bringt Ihnen das Höllenfeuerbollwerk nur noch Ruf ein, wenn Sie es im Heroischen Modus betreten.

Händler in der Nähe

Alle nötigen Händler finden Sie in der Ehrenfeste (Allianz) südöstlich der Höllenfeuerzitadelle und in Thrallmar (Horde) im Nordosten der Instanz.

Klassenzusammenstellung

Da Sie im Höllenfeuerbollwerk häufig auf Gruppen mit mehreren Gegnern treffen, sind Crowd-Control-Fähigkeiten in dieser Instanz Gold wert. Bei Ihren Gegnern handelt es sich vorwiegend um Humanoide, weshalb sich bewährte Klassen wie Magier mit ihrer *Verwandlung* und Schurken mit ihrer *Kopfnuss* als Gruppenmitglieder anbieten. Den dritten Posten als Schadensausteiler können Sie mit einem Hexenmeister besetzen, da er im Kampf gegen den zweiten Boss durch seine Fähigkeiten *Verbannen* und *Dämonensklave* den Tank entlasten kann.

Für den Job des Tanks können Sie einen Krieger, Druiden oder Paladin nehmen, der Unterschied ist relativ gering. Als Heiler bietet sich für das Bollwerk besonders ein Paladin an, da Paladine über eine Aura verfügen, die den Schatten- bzw. Feuerwiderstand erhöht und dadurch die beiden letzten Bosskämpfe um einiges erleichtert werden. Priester und Druiden erfüllen den Heilerposten jedoch auch gut.



TIERISCHE UNTERSTÜTZUNG
Hauen Sie die drei Kriegswölfe des Bestienmeisters um, bevor sie richtig Schaden austeilen.

Die besten Stücke:

Schuppengamaschen des Scharmützlers

Wird beim Aufheben gebunden
Beine, Schwere Rüstung
429 Rüstung
+22 Beweglichkeit
+24 Ausdauer
+15 Intelligenz
Roter Sockel
Blauer Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus Alle 5 Sek. 2 Mana
Benötigt Stufe 60
Anlegen: erhöht die Angriffskraft um 32

Lichtberührte Brustplatte

Wird beim Aufheben gebunden
Brust, Platte
873 Rüstung
+26 Stärke
+25 Ausdauer
+25 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus +5 Zauberschaden
Benötigt Stufe 60
Anlegen: stellt alle 5 Sek. 5 Mana wieder her

Die toten Hosenträger

Wird beim Aufheben gebunden
Taille, Platte
491 Rüstung
+15 Stärke
+14 Beweglichkeit
+19 Ausdauer
Roter Sockel
Roter Sockel
Sockelbonus +3 Abhärtungswertung
Benötigt Stufe 60
„Steh auf ... wenn du am Boden bist."

Kilt des Donnergrollens

Wird beim Aufheben gebunden
Beine, Schwere Rüstung
429 Rüstung
+19 Intelligenz
+27 Ausdauer
Roter Sockel
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus +4 Kritische Zaubertrefferwertung
Klasse: Schamane
Benötigt Stufe 60
Anlegen: Stellt alle 5 Sek. 7 Mana wieder her.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 16.

Kniehosen des Lebensspenders

Wird beim Aufheben gebunden
Beine, Stoff
103 Rüstung
+16 Ausdauer
+25 Intelligenz
+12 Willenskraft
Roter Sockel
Blauer Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus Alle 5 Sek. 2 Mana
Benötigt Stufe 60
Anlegen: erhöht durch sämtliche Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 44 und den verursachten Schaden um bis zu 15

Ursols Klaue

Wird beim Aufheben gebunden
Zweihand, Stab
130-213 Schaden, Tempo 3.00
(57.2 Schaden pro Sekunde)
+28 Stärke
+27 Beweglichkeit
+27 Ausdauer
Benötigt Stufe 60
Anlegen: erhöht die Angriffskraft in Katzengestalt, Bärengestalt, Terrorbärengestalt oder Mondkingestalt um 197

Band der Erneuerung

Wird beim Aufheben gebunden
Finger
+13 Ausdauer
+14 Intelligenz
+12 Willenskraft
Benötigt Stufe 60
Anlegen: erhöht durch sämtliche Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 29 und den verursachten Schaden um bis zu 10

Den kompletten Loot-Table finden Sie wie immer auf www.buffed.de.

Die Instanz auf einen Blick:

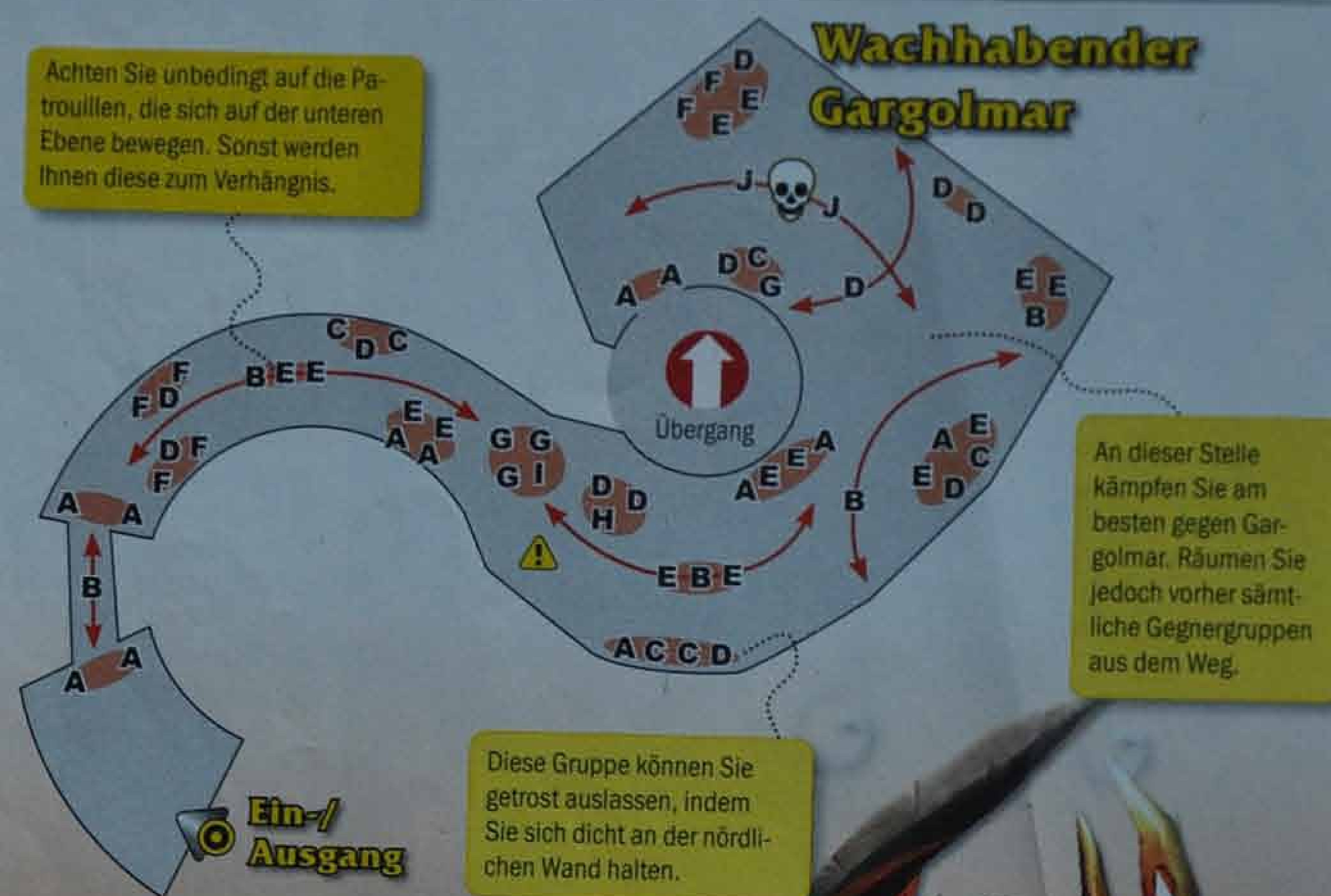
Ort: Höllenfeuerhalbinsel, Scherbenwelt (PC-Games-Weltkarte N, 20)
Eingang: Wenn Sie die Höllenfeuerzitadelle über den südlichen Zugang betreten, können Sie das Instanztor zum Bollwerk zu Ihrer Linken sehen (siehe gelbe Markierung auf der Minimap rechts).
Spielzeit: 2 Stunden
Spieler: 5
Bosse: Wachhabender Gargolmar, Omor der Narbenlose, Vazruden und Nazan



Höllenfeuerzitadelle

A: Die unterste Ebene

Auf der unteren Ebene wärmen Sie sich mit unzähligen Trash-Mobs auf. Dabei begegnen Sie fast allen Gegner, die diese Instanz bereithält, meistens in Gruppen von bis zu fünf Orcs gleichzeitig. Der Tank hält daher seine bedrohungserzeugenden Fähigkeiten, die übrigen Gruppenmitglieder ihre Crowd-Control-Fähigkeiten bereit. Auf den ersten Boss treffen Sie am Ende der unteren Ebene. Der Wachhabende Gargolmar ist ebenfalls nur eine Aufwärmübung im Vergleich zu dem, was Sie auf der oberen Ebene erwartet.





So besiegen Sie:

Gargolmar

Der erste Boss, auf den Sie im Bollwerk treffen, ist der Wachhabende Gargolmar. Er bringt neben seinen Spezialfähigkeiten WOGE und TÖDLICHE WUNDE zwei Höllenfeuerwächter mit in den Kampf, die den Orc bei niedriger Gesundheit heilen. Säubern Sie die untere Ebene bis auf die Fünfer- und Zweiergruppe am Ende des Rundgangs, bevor Sie den Boss zur Gruppe holen. So vermeiden Sie, dass zusätzliche Gegner in den Kampf eingreifen.

Gargolmars Helfer in den Griff bekommen

Während Ihr Tank sich mit Gargolmar beschäftigt, befassen sich die restlichen Gruppenmitglieder mit den beiden Heilern. Diese werden Ihnen zwar mit ihrem SCHATTENWORT: SCHMERZ nicht wirklich gefährlich, da sie damit über 18 Sekunden insgesamt nur 660 Schaden anrichten, können den Kampf aber unnötig in die Länge ziehen, wenn Sie dazu kommen, Gargolmar zu heilen. Dadurch könnte wiederum Ihr Heiler in Mananot geraten und einen Wipe nicht mehr verhindern. Daher sollten Sie zunächst einen der Höllenwächter mit *Verwandlung* außer Gefecht setzen, während die 10.000 Lebenspunkte des anderen durch fokussierten Schaden der Gruppe so schnell wie möglich beseitigt werden. Ist dies geschafft, wendet sich die Gruppe Gargolmar zu, der verbleibende Heiler bleibt in *Verwandlung*.

Tödliche Wunde überleben

Nun, da Gargolmars Unterstützung von Ihnen außer Gefecht gesetzt wurde, können Sie dem Boss selbst zu Leibe rücken. Dieser verursacht nur wenig Schaden, kann Ihnen aber durch seine Fähigkeit TÖDLICHE WUNDE gefährlich werden. Dieser Angriff verursacht beim betroffenen Spieler einen Waffenschaden von durchschnittlich 270 und hinterlässt eine Wunde, die 20 Sekunden lang die erhaltene Heilung um fünf Prozent reduziert. Da dieser Effekt stapelbar ist, wird es mit der Zeit für den Heiler immer schwerer, den Tank am Leben zu halten, ohne sein komplettes Mana zu verbraten. Beeilen Sie sich daher damit, den Boss zu besiegen. Dem Effekt kann der Tank durch Ausweichen, Blocken oder Parieren entgehen, darauf sollten Sie sich jedoch nicht verlassen. Während des Kampfes stürmt Gargolmar in regelmäßigen Abständen ein zufälliges Ziel an und schleudert den Betroffenen einige Meter nach hinten. Alle Spieler auf seinem Ansturmweg werden ebenfalls getroffen. Bei einem durchschnittlichen Schaden von 100 pro Spieler nicht gefährlich, doch ziemlich nervig, denn Zauber werden dabei unterbrochen. Damit nicht alle Spieler durch WOGE getroffen werden, verteilen sich die Fernkämpfer weiträumig. Haben Sie Gargolmar bezwungen, nehmen Sie sich noch den letzten Höllenfeuerwächter zur Brust. Anschließend geht es auf die obere Ebene hoch, wo zwei um einiges schwerere Bosse warten.

Gargolmars Fähigkeiten
auf einen Blick



LEBENSPUNKTE: 35.000

Der Kampf gegen den Wachhabenden Gargolmar ist ein Kampf gegen die Zeit. Stapelt sich der Effekt seiner Fähigkeit TÖDLICHE WUNDE zu oft auf Ihrem Tank, ist ein Wipe vorprogrammiert.

TÖDLICHE WUNDE: Verursacht beim betroffenen Spieler 270 Waffenschaden und hinterlässt eine Wunde, die 20 Sekunden lang die erhaltene Heilung um fünf Prozent reduziert. Dieser Effekt ist stapelbar.

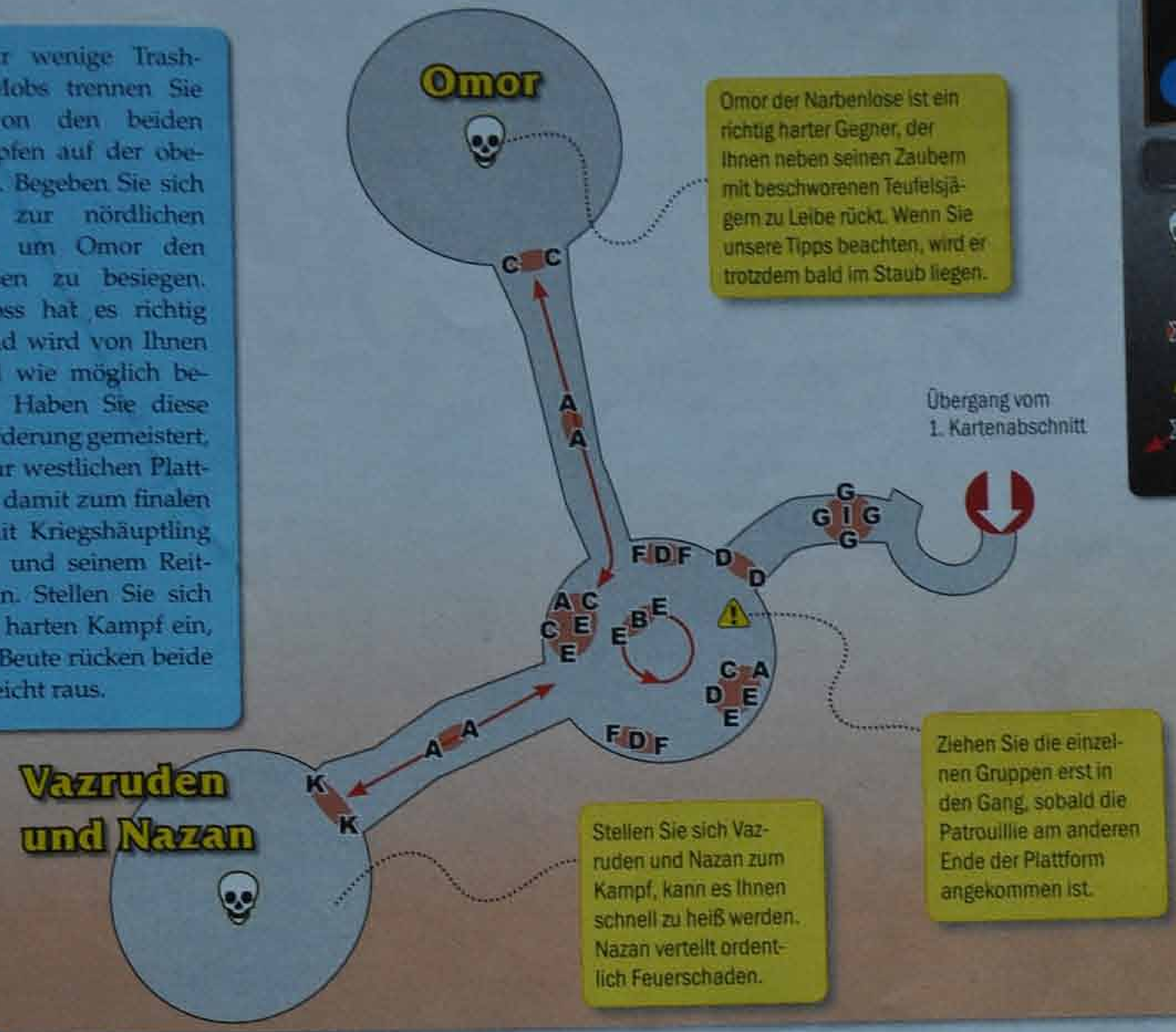
ÜBERWÄLTIGEN: Überwältigt den Spieler sofort und verursacht einen Waffenschaden von 200. Gargolmar kann ÜBERWÄLTIGEN nur verwenden, wenn der Tank einem seiner Angriffe ausgewichen ist.

GEGENSCHLAG: Ein Stärkungszauber, der einen sofortigen Gegenangriff gegen Sie bewirkt, sobald Sie einen Nahkampfangriff gegen den Boss ausführen. Dieser Buff hält 15 Sekunden lang an.

WOGE: Gargolmar stürmt auf einen Spieler zu und fügt diesem sowie jedem in der Nähe befindlichen Ziel 90 bis 110 Schaden zu und stößt alle zurück.

B: Die obere Ebene

Nur wenige Trash-Mobs trennen Sie von den beiden Boss-Kämpfen auf der oberen Ebene. Begeben Sie sich zunächst zur nördlichen Plattform, um Omor den Narbenlosen zu besiegen. Dieser Boss hat es richtig in sich und wird von Ihnen so schnell wie möglich bezwungen. Haben Sie diese Herausforderung gemeistert, geht es zur westlichen Plattform und damit zum finalen Kampf mit Kriegshäuptling Vazruden und seinem Reittier Nazan. Stellen Sie sich auf einen harten Kampf ein, denn die Beute rücken beide nicht so leicht raus.







A: Zehrer der Knochenmalmer
Fähigkeiten: DEMORALISIERENDER RUF: Verringert die Nahkampfangriffskraft von Gegnern in einem Radius von zehn Metern für 30 Sekunden.
ENTWAFFNEN: Entwaffnet den Gegner fünf Sekunden lang.
SCHLAG: Schlägt einen Gegner und fügt diesem 170 Nahkampfschaden zu.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Heben Sie sich Ihre Crowd-Control-Fähigkeiten für andere Gegner auf. Zehrer können Sie ohne Probleme auf der Stelle umhauen.

B: Tobsüchtiger der Knochenmalmer
Fähigkeiten: NIERENHIEB: Angriff, der das Ziel drei Sekunden lang betäubt.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Tobsüchtige teilen durch ihre schnellen Schläge mächtig Schaden aus und werden deshalb schnell beseitigt.

C: Dunkelzauberer des Blutenden Auges
Fähigkeiten: FEUERREGEN: Lässt neun Sekunden lang einen Feuerregen niedergehen, der alle Gegner in einem ausgewählten Gebiet trifft und diesen pro Treffer 320 Feuerschaden zufügt.
VERSENGEN: Versengt einen Spieler und verursacht 385 Feuerschaden.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer – wirkt Zauber aus der Entfernung.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Taucht ein Dunkelzauber in einer größeren Gegnergruppe auf, setzen Sie ihn erst per Crowd-Control außer Gefecht. Rennen Sie aus seinem Feuerregen raus oder unterbrechen Sie ihn beim Wirken des Zaubers.

D: Zerstörer der Knochenmalmer
Fähigkeiten: WEGSCHLAGEN: Fügt 223 Schaden zu und stößt den Spieler nach hinten, wobei die Bedrohung reduziert wird.
TÖDLICHER STOSS: Verursacht durchschnittlich 480 Waffenschaden und verwundet das Ziel. Dadurch ist die erhaltene Heilung fünf Sekunden lang um 50 Prozent reduziert.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Nutzen Sie Crowd-Control, um den Orc bis zum Schluss aus dem Kampf zu halten. Erst wenn alle anderen Gegner erledigt sind, knöpfen Sie sich den Zerstörer vor.

E: Kriegshund der Zerschm. Hand
Fähigkeiten: BISS DES FLEISCHFRESSERS: Fügt dem betroffenen Spieler 15 Sekunden lang alle drei Sekunden durchschnittlich 280 körperlichen Schaden zu. Dieser Effekt ist stapelbar.
WUTGEHEUL: Erhöht den Schaden des nächsten körperlichen Angriffs von Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 15 Metern um 45 bis 57.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Die Kriegshunde fallen schnell um, wenn Sie konzentriert Schaden auf einen von ihnen machen. Räumen Sie diese daher gleich zu Beginn des Kampfes aus dem Weg.

F: Bogenschütze des Blutenden Auges
Fähigkeiten: GEZIELTER SCHUSS: Ein gezielter Schuss, der dem Spieler 220 Schaden zufügt und für einige Sekunden den erhaltenen Distanzangriffsschaden um 600 erhöht.
MERHFACHSCHUSS: Feuert eine Salve von Geschossen ab, die drei Zielen je 210 normalen Schaden zufügt.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Die Bogenschützen beherrschen keine Spezialfähigkeit, schießen ihre Pfeile aber schnell hintereinander ab und teilen anschließend Nahkampfangriffsschaden aus. Nehmen Sie sich die Schützen also als Erstes vor.

G: Wahrsager des Blutenden Auges
Fähigkeiten: SCHATTENBLITZ: Schleudert einen Schattenblitz auf einen Spieler und verursacht durchschnittlich 600 Schattenschaden.
TEUFELSEXTRAKT: Erhöht den verursachten Schaden um 25. Dieser Effekt ist stapelbar.
FURCHT: Lässt das Ziel bis zu zwei Sekunden lang voller Schrecken flüchten.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer – wirkt Zauber aus der Entfernung.
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Halten Sie Wahrsager mit Crowd-Control aus dem Kampf oder knöpfen Sie sich diese sofort vor. Diese werden Ihnen vor allem mit ihrem Furchtzauber sehr gefährlich.

H: Bestienmeister der Knochenmalmer
Fähigkeiten: AUFWÄRTSHAKEN: Fügt einem Gegner 220 normalen Schaden zu und schlägt diesen zurück.
SCHLACHTRUF: Erhöht bei in der Nähe befindlichen Gruppenmitgliedern den Nahkampfangriffsschaden für zwei Minuten um 4.
Kontrollierbar durch: Immun gegen Crowd-Control.
Taktik: Da der Bestienmeister immun gegen Crowd-Control-Fähigkeiten ist, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diesen zuerst zu erledigen. Lassen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit, denn nach ein paar Sekunden ruft Ihr Gegner drei Kriegshunde zu Hilfe. Diese halten allerdings nicht sonderlich viel aus und lassen sich schnell beseitigen.

I: Schlächter der Knochenmalmer
Fähigkeiten: WUTANFALL: Während der Wirkdauer von Wutanfall ist der verursachte körperliche Schaden um 1 und das Angriffstempo um 30 Prozent erhöht.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: Immun gegen Crowd-Control.
Taktik: Schlächter können Sie nicht per Crowd-Control aus dem Kampf nehmen und sie müssen deshalb zuerst erledigt werden. Treffen Sie in größeren Gruppen auf diesen Gegner, bindet ihn der Tank an sich und kümmert sich erst um die anderen Gegner, denn die Schlächter machen vergleichsweise wenig Schaden.

J: Höllenfeuerwächter
Fähigkeiten: SCHATTENWORT: SCHMERZ: Verursacht über 18 Sekunden alle drei Sekunden 110 Schattenschaden.
ERNEUERUNG: Heilt einen Verbündeten über 20 Sekunden alle 3 Sekunden um 340.
HEILEN: Heilt einen Verbündeten durchschnittlich um 2.400.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer – wirkt Zauber aus der Entfernung.
Taktik: Mit zwei Höllenfeuerwächtern haben Sie es während des ersten Bosskampfes zu tun. Machen Sie einen per Crowd-Control unschädlich, um zu verhindern, dass sich die beiden gegenseitig heilen, und bekämpfen Sie dann den anderen. Erst wenn Gargolmar tot ist, nehmen Sie sich den zweiten Heiler vor.

K: Höllenfeuerspäher
Fähigkeiten: NIERENHIEB: Angriff, der das Ziel drei Sekunden lang betäubt.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: Alle Crowd-Control-Effekte
Taktik: Die Höllenfeuerspäher tauchen im Bollwerk nur einmal auf – und das im Doppelpack. Setzen Sie einen per Crowd-Control außer Gefecht, während der andere von Ihrer Gruppe bearbeitet wird, anschließend kommt der zweite dran. Sparen Sie hier Mana, da anschließend sofort der Endboss-Kampf beginnt.

So besiegen Sie:

Omor der Narbenlose

Schnell und heftig, so lässt sich der Kampf gegen Omok den Narbenlosen beschreiben, denn nur wenn Sie ihn schnell zu Fall bringen, werden Sie den Kampf lebend überstehen. Der Narbenlose haut Ihnen nicht nur mächtige Zauber um die Ohren, sondern macht Ihre Gruppenkollegen auch zu potenziellen Schadensquellen und beschwört Teufelsjäger, die ihm zu Hilfe eilen.
Versorgen Sie Ihren Tank vor Kampfbeginn mit Schattenwiderstand, um den erhaltenen Schaden zu reduzieren *(Schattenschutz, Aura des Schattenwiderstands).*

Omors Tricks entgegenwirken

Omor hat einige Tricks drauf, um Ihnen den Kampf zu erschweren. Er wirkt eine VERRÄTERISCHE AURA auf Ihre Mitspieler, die bewirkt, dass alle in der Nähe befindlichen Gruppenmitglieder 360 Schattenschaden erhalten. Diese Aura hält satte 15 Sekunden an, weshalb die Positionierung der einzelnen Gruppenmitglieder einen sehr wichtigen Aspekt beim Kampf gegen den Boss darstellt. Während der Tank und Nahkämpfer beim Boss stehen, bilden Fernkämpfer und Heiler einen Halbkreis um Omok. Ihr Heiler wählt dabei die mittlere Position, um alle Spieler mit seinen Heilzaubern zu erreichen. Besonders Nahkämpfer müssen darauf achten, ob sie den Debuff haben, da sie damit zusätzlichen Schaden auf den Tank machen. Betroffene Nahkämpfer laufen nach hinten raus, um auch den anderen Gruppenmitgliedern keinen Schaden zuzufügen.

Verflixte Teufelsjäger

In regelmäßigen Abständen beschwört Omor Teufelsjäger, die Ihnen und Ihrer Gruppe zu Leibe rücken. Die ersten werden Sie noch bewältigen können, mit der Zeit müssen Sie die kleinen, nervigen Biester aber ignorieren, um den Schaden auf Omor zu halten. Wenn Sie einen Hexenmeister dabeihaben, kann dieser einen verbannen oder versklaven und mit diesem dann einen weiteren beschäftigen. Ist dies nicht der Fall, bindet der Tank die Teufelsjäger an sich, sobald Sie erscheinen. Die Teufelsjäger saugen Spielern mit ihrer Fähigkeit BLUTSAUGER fünf Sekunden lang 80 Leben ab und heilen dadurch Omok.
Der Kampf darf nicht viel länger als ein paar Minuten dauern, sonst werden Sie von Omok und seiner Meute Teufelsjäger über-

Omors Fähigkeiten auf einen Blick



LEBENSPUNKTE: 60.000

Auch den Kampf gegen Omor sollten Sie möglichst schnell hinter sich bringen, um nicht von seinen zu Hilfe gerufenen Teufelsjägern überrannt zu werden. Positionieren Sie Ihre Gruppenmitglieder an den richtigen Stellen, um einen von Ihnen verschuldeten Wipe zu verhindern.

DÄMONISCHER SCHILD: Der von Omor erlittene körperliche und magische Schaden wird für zehn Sekunden um 75 Prozent reduziert.
SCHATTENBLITZ: Omor schleudert einen Schattenblitz, der beim Gegner 1.800 Schattenschaden verursacht.
VERRÄTERISCHE AURA: Der Spieler, der von der VERRÄTERISCHEN AURA betroffen ist, fügt Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 15 Metern 15 Sekunden lang pro Sekunde etwa 360 Schaden zu.
SCHATTENPEITSCHE: Schleudert einen Nahkämpfer für kurze Zeit in die Luft, wobei dieser keine Angriffe wirken kann. Anschließend erhält der Betroffene Fallschaden.
ORBITALSCHLAG: Wirft den Tank nach oben und verursacht 250 Fallschaden. Omor nutzt diesen Schlag nur äußerst selten.
DÄMONISCHEN HUND BESCHWÖREN: Omor beschwört in regelmäßigen Abständen Teufelsjäger, die über die Fähigkeit BLUTSAUGER verfügen. Damit saugen Sie 80 Lebenspunkte von einem Spieler ab und heilen dadurch Omor.



Die Boss-Fähigkeiten auf einen Blick

Der Kampf mit Vazruden und Nazan ist ein echter Härtetest. Besonders der ausgeteilte Feuerschaden von Nazan hat es in sich. Versorgen Sie Ihren Tank und die anderen Gruppenmitglieder mit jeglicher Art von Feuerwiderstand, um Ihre Chance zu erhöhen, das Bollwerk siegreich zu verlassen.

Vazruden:



LEBENSPUNKTE: 20.000

RACHE: Vazruden führt als Antwort auf ein Blocken, Parieren oder Ausweichen einen sofortigen Gegenschlag aus, der zwischen 80 und 100 Schaden verursacht.

Nazan:



LEBENSPUNKTE: 33.000

FEUERBALL: Nazan spuckt einen Feuerball, der beim betroffenen Ziel zwischen 730 und 930 Feuerschaden verursacht.
FLÜSSIGES FEUER: Nach einem Treffer eines Feuerballs bleibt an der Einschlagsstelle ein Feuermeer zurück, das jede Sekunde etwa 675 Feuerschaden verursacht.
FEUERKEGEL: Fügt Feinden in einem kegelförmigen Bereich bis zu 1.600 Feuerschaden zu.

So besiegen Sie:

Vazruden und Nazan

Drachenreittiere machen einfach was her. Sie sehen nicht nur angsteinflößend aus, sondern können bei Bedarf auch noch richtig Schaden austeilen. Kein Wunder, dass Vazruden, Kriegshäuptling des Blutenden Auges, den Drachen Nazan zu seinem Reittier auserkoren hat. Beiden müssen Sie sich am Ende Ihres Bollwerkbesuchs stellen – eine richtige Herausforderung.

Reserven sparen

Der Kampf gegen Vazruden und Nazan gliedert sich in zwei Phasen. Er startet, sobald Sie die beiden Höllenfeuerspäher am Zugang des Plateaus angreifen. Treffen Sie also alle Kampfvorbereitungen schon vorher. Dabei sollten Sie Ihre Gruppe unbedingt mit Feuerwiderstand versorgen, um Nazans Angriffen nicht schutzlos ausgeliefert zu sein.
Nehmen Sie anschließend zunächst einen der Späher per Crowd-Control aus dem Kampf und bekämpfen Sie den anderen. Da es nach dem Tod der beiden Späher sofort mit dem Bosskampf weitergeht, sollten Sie hier Mana sparen und mit bloßen Waffen auf die Gegner losgehen. Liegt der erste Späher am Boden, folgt gleich der nächste. Anschließend geht es richtig zur Sache. Vazruden steigt ab, während Nazan Sie von oben bombardiert.

Angriffe von oben – Phase 1

Während Vazruden Ihren Tank mit seinen Waffen bearbeitet, heizt Nazan Ihrer Gruppe von oben ein. Der Drache spuckt Feuerbälle auf ein zufälliges Ziel, die bis zu 930 Feuerschaden verursachen. Schlägt ein Feuerball ein, bleibt für einige Sekunden ein flüssiges Flammenmeer zurück, aus dem die Spieler unbedingt rauslaufen müssen. Heilen Sie die Opfer von Nazans Attacken sofort hoch oder lassen sie sich verbinden. Vazruden verursacht wenig Schaden pro Schlag, schlägt dafür aber sehr oft zu, was im Gesamtschaden deutlich wird.

Jetzt wird's heiß – Phase 2

Haben Sie Vazruden auf 35 Prozent seiner Lebenspunkte runtergeschlagen, kommt ihm sein Drache Nazan zu Hilfe und landet. Ihr Tank muss die Aufmerksamkeit des Drachen sofort auf sich ziehen und den Drachen von der Gruppe wegdrehen. Wenn Sie diesen kritischen Moment überstanden haben, ist der Kampf schon fast gewonnen. Vazruden wird als Erstes getötet, erst dann widmen sich alle dem Drachen. Die Beute finden Sie nach erfolgreichem Kampf in einer Truhe am Ende der Plattform. Vergessen Sie also bloß nicht den Loot mitzunehmen.

5 Dinge, die Sie wissen sollten



5. Hammerhart!

Wo diese Dämonen hinhauen, wächst kein Gras mehr. Zwar schlagen alle Nahkampfgegner dieser Instanz außergewöhnlich hart zu, aber besonders die Vernichter der Teufelswache töten Stoffträger mit einem Augenzwinkern.



4. Nervenzehrend!

Das Event vor dem zweiten Boss ist die schwierigste Stelle der Instanz. Nacheinander öffnen sich vier Gefängniszellen, aus denen zuerst drei, dann vier fiese Höllenorcs stürmen. Ohne gutes Teamplay beißen Sie sich hier die Zähne aus.



Höllenfeuerzitadelle: Der Blutkessel

Stand: Patch 2.4 | Autor: Nico Baletta



Höllenfeuerzitadelle

Die Instanz auf einen Blick:

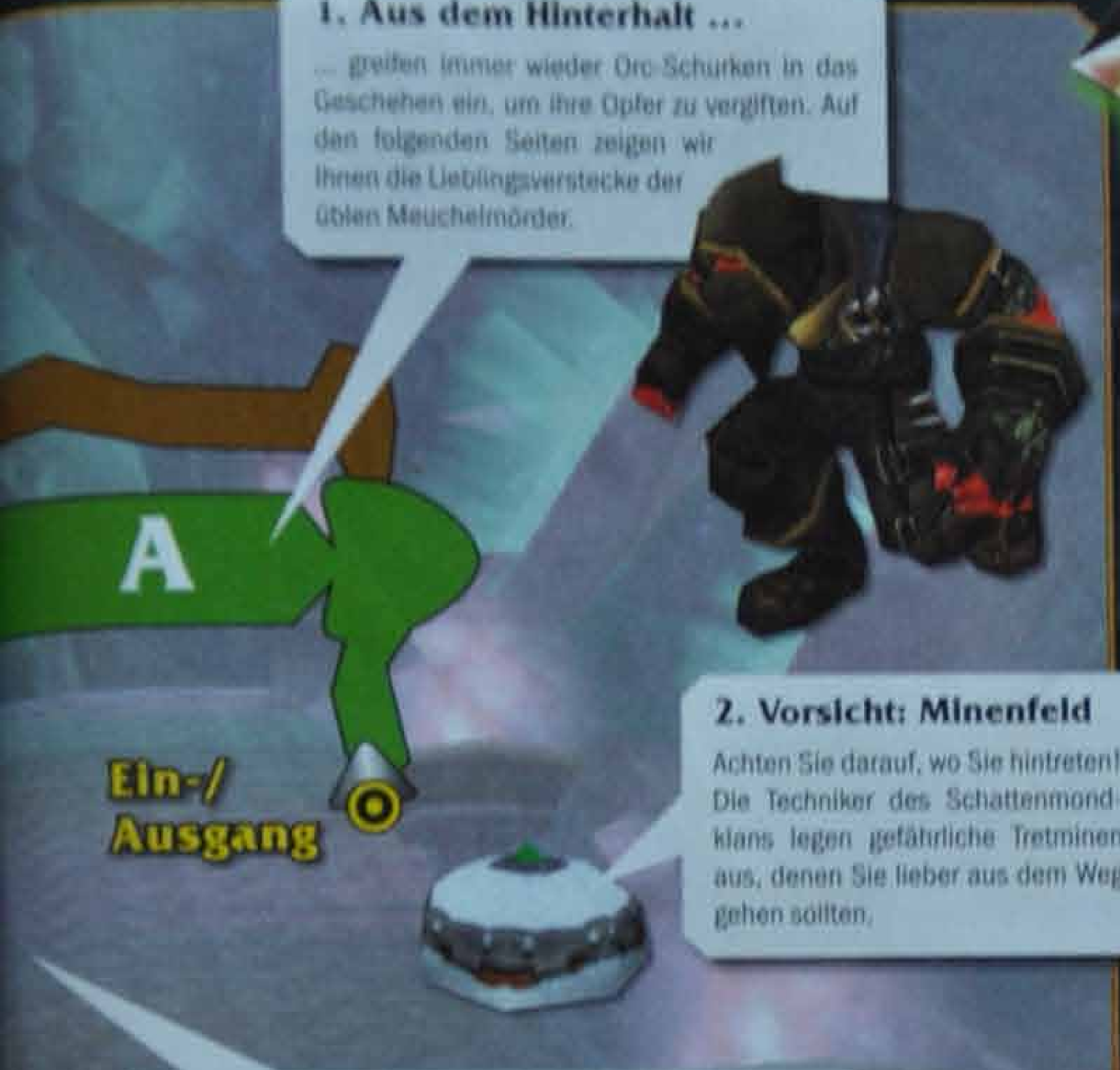
Ort:	Höllenfeuerhalbinsel (PC-Games-Weltkarte N, 20)
Eingang:	Der Eingang zum Blutkessel ist in der Abbildung oben gelb markiert (Draufsicht).
Spielzeit:	1,5 - 2 Stunden
Spieler:	5
Bosse:	Der Schöpfer, Broggok, Keli'Dan der Zerstörer

An der Spitze der gewaltigen Höllenfeuerzitadelle auf der Höllenfeuerhalbinsel liegt der Eingang zum Blutkessel. Hier züchten Illidans Schergen mithilfe des vom Grubenlord Magtheridon abgezapften Blutes die „wahre Horde". Lassen Sie sich nicht einschüchtern, wenn dessen wütende Stimme durch die dunklen Gewölbe hallt. Noch sind Sie sicher, zumindest vor Magtheridon. Am Ende der Instanz bekommt Ihre Gruppe sogar die Gelegenheit, durch den Boden in Keli'dans Kammer einen Blick auf den mächtigen Dämon zu werfen. Die für Level 61 bis 63 ausgelegte Instanz bietet Neuankömmlingen in der Scherbenwelt zusammen mit dem Bollwerk einen guten Einstieg in die seit dem Add-on **The Burning Crusade** weit weniger verwinkelten, aber deshalb nicht weniger anspruchsvollen Dungeons. Die blaue Beute ist für die vorgesehene Stufe Ihres Charakters definitiv nicht zu verachten und vor allem reichlich. Ein zweiter oder dritter Besuch kann also nicht schaden, wenn Sie Ihren Heroen frühzeitig an die Schätze der Scherbenwelt gewöhnen möchten.

Ruf

Von allem ein wenig mehr ist bekanntlich immer noch ein bisschen weniger als genug. Ein kompletter Durchlauf des Blutkessels beschert Ihrer Rufleiste bei der Ehrenfeste bzw. Thrallmar gerade an die 750 Punkte.

Bedenken Sie allerdings auch, dass Sie lediglich einen wohlwollenden Ruf bei der Ehrenfeste bzw. Thrallmar genießen müssen, um in den Besitz des heroischen Schlüssels zu kommen.



1. Aus dem Hinterhalt ...

... greifen immer wieder Orc-Schurken in das Geschehen ein, um ihre Opfer zu vergiften. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen die Lieblingsverstecke der üblen Meuchelmörder.

2. Vorsicht: Minenfeld

Achten Sie darauf, wo Sie hintreten! Die Techniker des Schattenmondklans legen gefährliche Tretminen aus, denen Sie lieber aus dem Weg gehen sollten.

3. Verderbtes Blut



Illidans Diener halten den Grubenlord Magtheridon hier gefangen, um sein dämonisches Blut abzuzapfen. Damit korrumpieren sie die gefangenen Orcs, um die neue, „wahre" Horde zu erschaffen.

Händler

Gasthaus, Rüstmeister, Schmied und Gemischtwarenhändler für die Vorbereitung auf das bevorstehende Abenteuer, für notwendige Reparaturen oder zum Absetzen der erhaltenen Beute finden Sie nur wenig entfernt in der Ehrenfeste (Allianz) und in Thrallmar (Horde).

Klassenzusammenstellung

Prinzipiell ist der Blutkessel eine der Paradeinstanzen für eine typische Fünfergruppe, bestehend aus Tank, Heiler und drei Schadensklassen. Besonders dienlich sind hier jedoch Hexenmeister, Jäger und Magier, deren Crow-Control-Fähigkeiten Verbannen, Eiskältefalle, Furcht und Verwandlung Ihnen im gesamten Verlauf der Instanz unverzichtbare Dienste erweisen werden. Gerade Ihr Magier wird Ihnen bei dem vor Broggok stattfindenden Event mit den sich nacheinander öffnenden Zellengittern einen nicht zu unterschätzenden Dienst erweisen.

Mit genügend Tränken, einer gehörigen Portion Selbstbewusstsein und unseren Tipps auf den folgenden Seiten werden Sie Keli'dan jedoch schnell bezwungen haben. Willkommen in der Scherbenwelt.

Die besten Stücke:

Roben der göttlichen Macht
Wird beim Aufheben gebunden
Brust Stoff
122 Rüstung
+16 Ausdauer
+21 Intelligenz
+18 Willenskraft
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus +6 Ausdauer
Anlegen: Erhöht durch sämtliche Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 46 und den verursachten Schaden um bis zu 16.

Heulende Kriegshymnenaxt
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihand Axt
174 - 262 Schaden
Tempo 3,10
(70,3 Schaden pro Sekunde)
+37 Ausdauer
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 80

Faust der Abrechnung
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig Streitkolben
102 - 190 Schaden
Tempo 1,70
(71,1 Schaden pro Sekunde)
+18 Ausdauer
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 16.
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 10.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 12.

Stulpen der Eisenschneide
Wird beim Aufheben gebunden
Hände Platte
564 Rüstung
+20 Stärke
+14 Beweglichkeit
+19 Ausdauer
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus +3 Parierwertung
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 6.

Ausleses Lichtkanalisierer
Einzigartig anlegbar
Schmuck
Anlegen: Erhöht durch sämtliche Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 59 und verursachten Schaden um bis zu 20.

Siegel der Erholung
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig anlegbar
Schmuck
+17 Ausdauer
+18 Intelligenz
+20 Willenskraft
Anlegen: Erhöht sämtliche durch Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 26 und verursachten Schaden um bis zu 9.

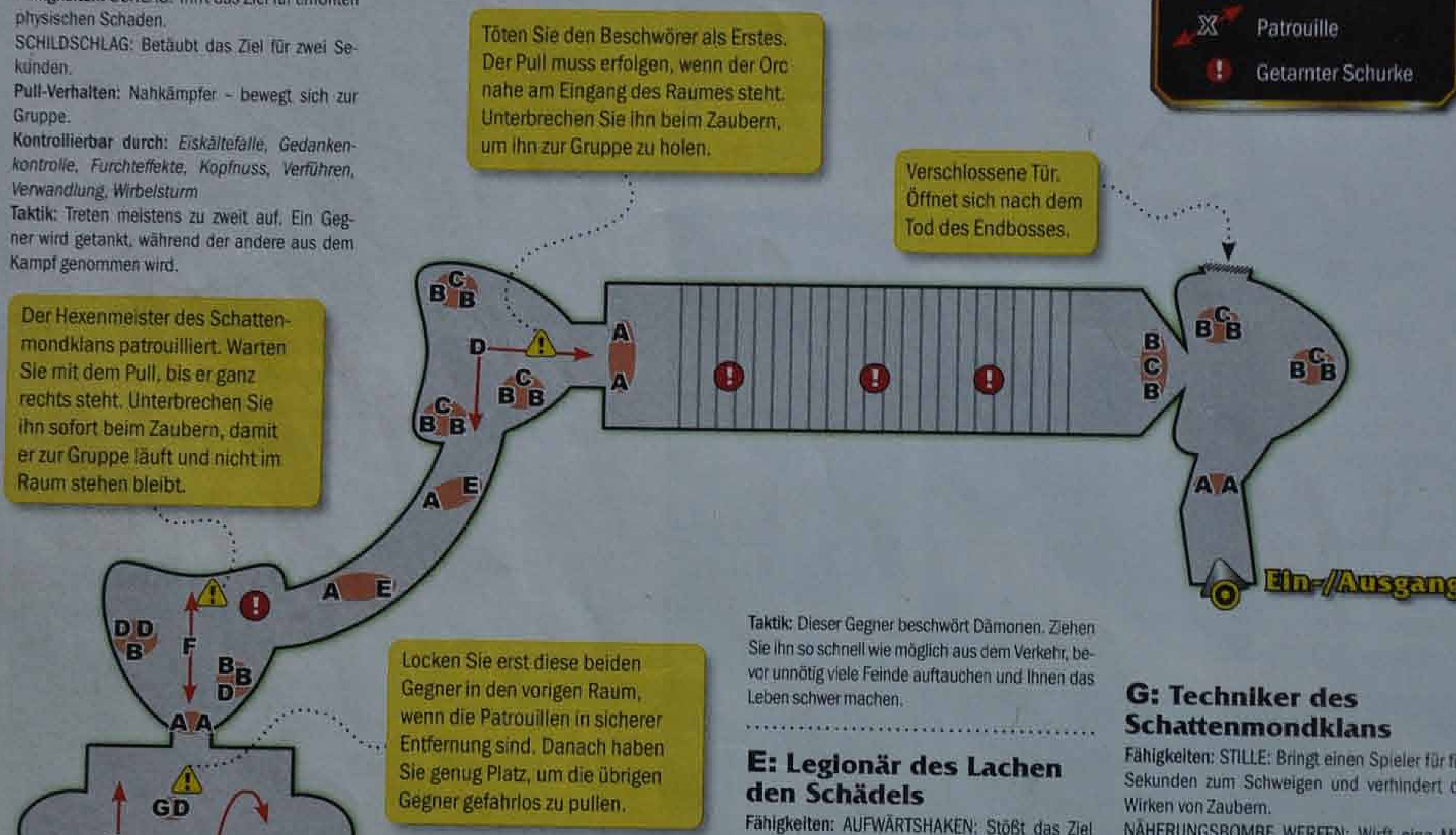
Anhänger der Kampfeslust
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+19 Stärke
+14 Beweglichkeit
+19 Ausdauer

Den kompletten Loot-Table finden Sie wie immer auf www.buffed.de

A: Die Eingangshallen



Auf dem Weg durch den Eingangsbereich des Blutkessels bis hin zum ersten Boss treffen Sie bereits auf einen Großteil der Gegner, auf die Sie auch im späteren Verlauf der Instanz immer wieder stoßen werden. Achten Sie vor allem auf heimtückisch getarnte Schurken. Diese stehen grundsätzlich an Stellen, an denen man es nicht erwartet und laden sich selbst gerne unangekündigt in einen Kampf mit ein. Am Ende der ersten Etappe treten Sie dann vor Ihren „Schöpfer". Nun liegt es an Ihnen herauszufinden, ob es ein Leben nach dem virtuellen Tod wirklich gibt.





A: Vollstrecker des Lachenden Schädels

Fähigkeiten: SCHLAG: Trifft das Ziel für erhöhten physischen Schaden.
SCHILDSCHLAG: Betäubt das Ziel für zwei Sekunden.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furchteffekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Treten meistens zu zweit auf. Ein Gegner wird getankt, während der andere aus dem Kampf genommen wird.

B: Adept des Schattenmondklans

Fähigkeiten: TRITT: Unterbricht einen Zauber und verhindert das erneute Wirken jeglicher Zauber für sechs Sekunden.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Tritt entweder in einer Gruppe mit Beschwörern oder Wichteln auf. Nehmen Sie ihn bis zum Schluss aus dem Kampf, da er ein eher schwaches Ziel darstellt.

C: Höllenfeuerwichtel

Fähigkeiten: FEUERBALL: Verursacht zwischen 160 und 220 Feuerschaden.
FEUERSCHLAG: Verursacht bis zu 360 Feuerschaden.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer / Nahkämpfer mit Distanzwaffe greift aus der Entfernung an.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Locken Sie die Wichtel zu Ihrer Gruppe, indem Sie aus der Sichtlinie verschwinden oder Gegenzauber wirken. Die Wichtel sind Non-Elite, teilen aber kräftig Schaden aus. Erledigen Sie sie daher zuerst.

D: Beschwörer des Schattenmondklans

Fähigkeiten: FEUERBALL: Verursacht zwischen 160 und 220 Feuerschaden.
FLAMMENSTOSS: Trifft Spieler in einem Umkreis von fünf Metern für 150 bis 220 Feuerschaden und verursacht zusätzlich acht Sekunden lang alle zwei Sekunden bis zu 35 Feuerschaden.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer / Nahkämpfer mit Distanzwaffe greift aus der Entfernung an.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelstrum*
Taktik: Dieser Gegner beschwört Dämonen. Ziehen Sie ihn so schnell wie möglich aus dem Verkehr, bevor unnötig viele Feinde auftauchen und Ihnen das Leben schwer machen.

E: Legionär des Lachenden Schädels

Fähigkeiten: AUFWÄRTSHAKEN: Stößt das Ziel weg und verursacht einen um 50 Punkte erhöhten physischen Schaden.
WUTANFALL: Erhöht für zwei Minuten den Schaden um eins und die Angriffsgeschwindigkeit um 30 Prozent.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Ein Gegner, der sehr hohen Nahkampfschaden austeilt. Entweder tanken oder vorübergehend aus dem Kampf nehmen.

F: Hexenmeister des Schattenmondklans

Fähigkeiten: SCHATTENBLITZ: Verursacht zwischen 130 und 180 Schattenschaden.
VERDERBNIS: Verursacht 24 Sekunden lang alle drei Sekunden bis zu 60 Schattenschaden.
TEUFELSKRAFT: Erhöht die Größe des Ziels um 350 Prozent und den ausgeteilten physischen Schaden um 350.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer / Nahkämpfer mit Distanzwaffe greift aus der Entfernung an.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Ziehen Sie auch diesen Gegner durch das Verlassen der Sichtlinie oder Gegenzauber an Ihre Gruppe heran. Der DoT VERDERBNIS kann entfernt werden.

G: Techniker des Schattenmondklans

Fähigkeiten: STILLE: Bringt einen Spieler für fünf Sekunden zum Schweigen und verhindert das Wirken von Zaubern.
NÄHERUNGSBOMBE WERFEN: Wirft eine Mine mit Annäherungszünder, die bei einer Detonation 1.800 Feuerschaden verursacht.
DYNAMIT WERFEN: Wirft eine Stange Dynamit und verursacht in einem Umkreis von fünf Metern um das Ziel 500 bis 700 Feuerschaden.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Die Techniker werfen vor dem Eintreten in den Nahkampf Dynamit. Achten Sie zudem auf deren Minen, die durch den hohen Feuerschaden nur zu leicht einen Wipe verursachen können. Lassen Sie die Minen von einem Schurken entschärfen, warten Sie zwei Minuten auf deren Verschwinden oder sprengen Sie sie unter Aufsicht des Heilers gezielt.

H: Aufseher des Lachenden Schädels

Fähigkeiten: VERSTOHLENHEIT ENTDECKEN: Entdeckt Schurken!
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Tritt immer in Gruppen auf und ist nicht sonderlich stark. Nehmen Sie ihn vorerst aus dem Kampf oder setzen Sie Ihren Tank zusätzlich auf ihn an.



So besiegen Sie: Der Schöpfer

Der erste Boss des Blutkessels hat rein gar nichts mit einem Heiligen zu tun, auch wenn sein Name das vermuten ließe. Er trägt dieses Pseudonym vielmehr deshalb, weil er der von Illidan auserkorene Überwacher und Koordinator der Erschaffung einer neuen Orc-Rasse ist. Sie werden jedoch schnell feststellen, dass hinter der unhübschen Fassade nicht allzu viel steckt.

Dem explodierenden Humpen entgehen

Für Spielergruppen, die bereits die hochrangigen Instanzen vor **The Burning Crusade** erfolgreich gemeistert haben, sollte dieser Boss keine Schwierigkeit darstellen. Gehen Sie in der gewohnten Reihenfolge vor: Tank, Heiler, Schadensklassen. Gefahr besteht lediglich durch die Angriffe EXPLODIERENDER HUMPEN und VORHERRSCHAFT. Bewahren Sie den Tank davor, vor seinen wahren Schöpfer zu treten und Sie werden den ersten Boss nach kurzer Zeit am Boden liegen sehen.

Der Schöpfer
38.000 (Leben)

Die Fähigkeiten des Schöpfers auf einen Blick:

Der Kampf gegen den Schöpfer unterscheidet sich nicht grundlegend von Konfrontationen mit bereits bekannten Bossen. Der Tank baut Aggro auf, während der Heiler sein Überleben sichert. Schadensklassen steigen kurz darauf in den Kampf ein. Schützen Sie die Gruppe vor dem Angriff EXPLODIERENDER HUMPEN, indem Ihr Tank den Schöpfer mit dem Rücken zur Wand beschäftigt und dessen Blick damit von der Gruppe zieht. Gleichzeitig verhindert der Tank so, von der Druckwelle weggestoßen zu werden. Wird ein Spieler durch VORHERRSCHAFT übernommen, können Sie ihn ignorieren oder von einem Magier per Verwandlung ruhig stellen lassen. Wird der Heiler übernommen, hilft eine Hybridklasse oder ein Mitspieler mit Verbänden aus, den Tank zu heilen.

EXPLODIERENDER HUMPEN: Der Schöpfer wirft einen explodierenden Krug, der in einem Umkreis von acht Metern zwischen 870 und 1100 Naturschaden verursacht.

VORHERRSCHAFT: Übernimmt einen Spieler der Gruppe für zehn Sekunden. Der Effekt kann nicht entfernt werden.

B: Das Laboratorium

Nach dem Sieg über den Schöpfer gelangen Sie in den Laborbereich, in dem die Orcs der „wahren Horde" gezüchtet werden. Genaues Timing beim Pullen ist das A und O in den engen Räumlichkeiten. Gegnergruppen stehen dicht gedrängt an umherwandernde Patrouillen. Betätigen Sie den Hebel in der Halle keinesfalls, bevor nicht alle anderen Gegner beseitigt sind und Ihre Gruppe sich wieder hergestellt hat. Das Event vor Broggok ist die wohl fordernste Stelle in der gesamten Instanz und nicht zu unterschätzen.



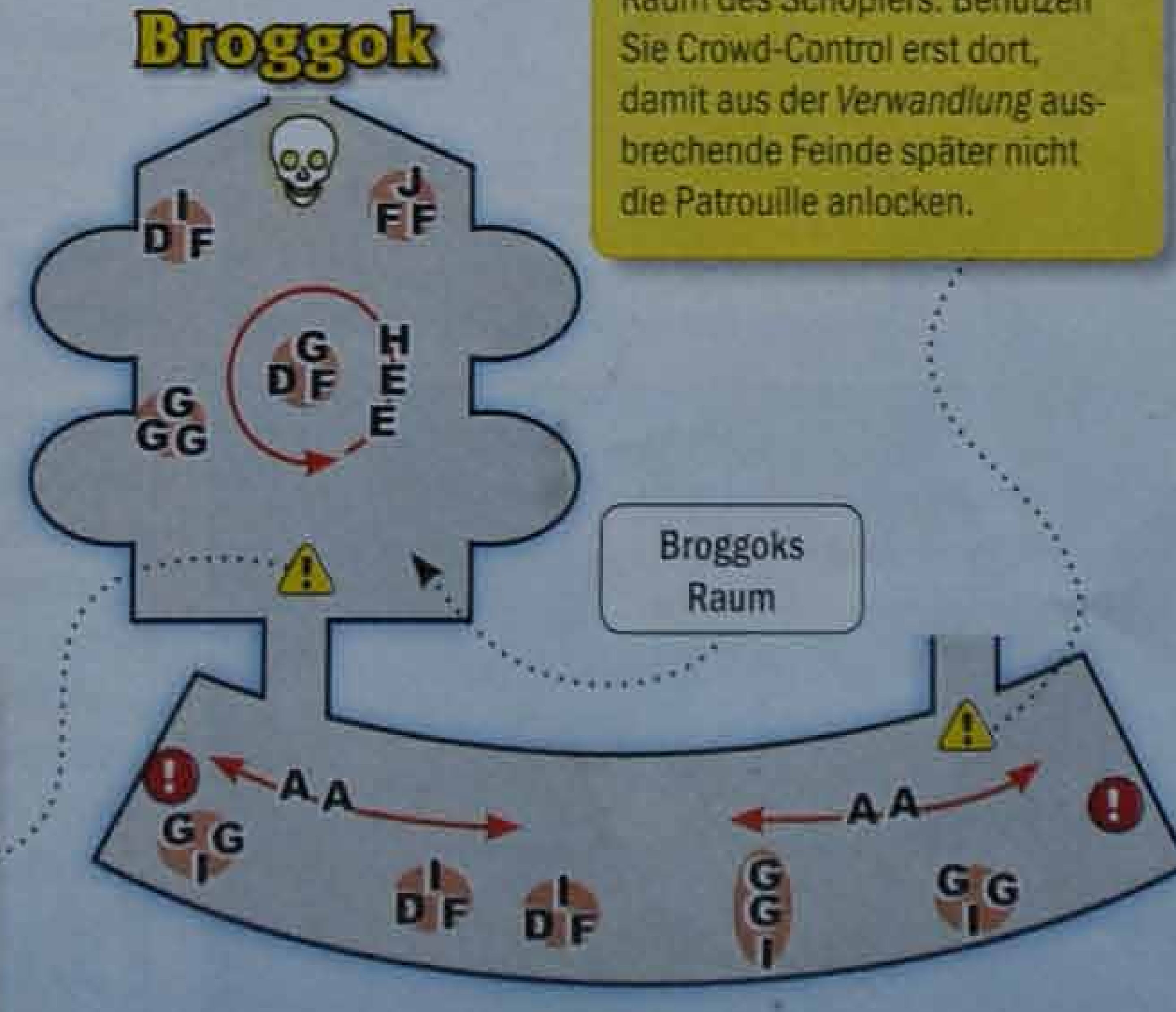
Abschnitt B

- Boss
- X Gegner
- XY Gegner-Gruppe
- Wipe-Gefahr!
- Patrouille
- Getarnter Schurke

I: Werdender Höllenorc

Fähigkeiten: ERSCHÜTTERNDER SCHLAG: Betäubt das Ziel für fünf Sekunden.
STAMPFEN: Fügt Spielern im Umkreis von fünf Metern bis zu 300 Schaden zu und stößt die Betroffenen weg.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Gedankenkontrolle, Furcht-Effekte, Kopfnuss, Verführen, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Teilt mit ERSCHÜTTERNDEM SCHLAG hohen Nahkampfschaden aus, nehmen Sie ihn daher vorerst aus dem Kampf oder töten Sie ihn so schnell wie möglich.

Warten Sie, bis die Patrouille in sicherer Entfernung ist. Ziehen Sie dann die erste Gruppe in den Raum des Schöpfers. Benutzen Sie Crowd-Control erst dort, damit aus der *Verwandlung* ausbrechende Feinde später nicht die Patrouille anlocken.



Auch hier sollten Sie erst die mitten im Raum wartende Gruppe pullen, wenn sich die Patrouille am weitesten vom Eingang entfernt hat. Benutzen Sie Crowd-Control erst, nachdem Sie die Gegner zu sich in den Gang gezogen haben.

J: Höllenorcneophyt

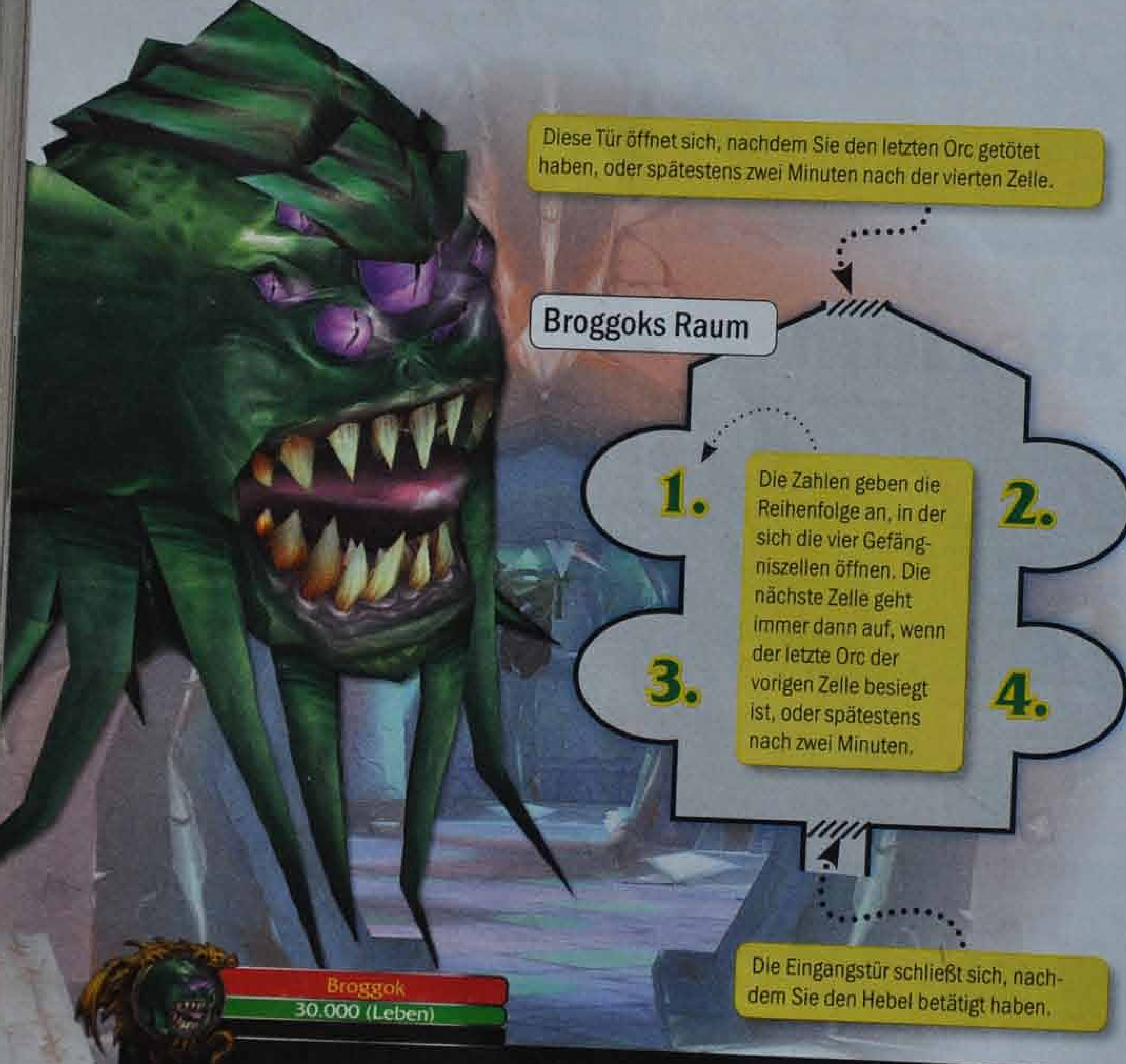
Fähigkeiten: STURMANGRIFF: Stürmt einen Spieler an und unterbricht diesen beim Zaubern.
WUTANFALL: Erhöht für zwei Minuten das Angriffstempo um 60 Prozent und den ausgeteilten physischen Schaden um 50.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Furcht-Effekte, Verwandlung, Wirbelsturm*
Taktik: Diese Orcs tauchen einzig und allein im Raum und während des Events vor Broggok auf. Bauen Sie als Tank viel Aggro auf, damit Ihr Ziel nach einem STURMANGRIFF gegen ein zufälliges Ziel auch wieder zu Ihnen zurückkommt.
Vor allem Stoffträger müssen sich in Acht vor den rabiaten Schlägern nehmen. Bei ihnen reicht manchmal bereits ein starker Treffer, um sie direkt ins Jenseits zu befördern und das darf Ihnen so kurz vor dem Boss keinesfalls passieren. Schwach gepanzerte Spieler sollten sich deshalb möglichst in der Nähe des Tanks aufhalten, damit dieser etwaige Ausreisser abfangen kann, bevor diese das Feld von hinten aufrollen können.

GROSSBUCHSTABEN = Gegnerfähigkeit *Kursiv* = Spielerfähigkeit

So besiegen Sie:

Broggok

An dieser Stelle der Instanz kristallisiert sich schnell heraus, wie gut Sie Ihr Gruppenspiel beherrschen. Noch bevor Broggok selbst den Ring betritt, öffnen sich nach dem Betätigen des Hebels nacheinander alle vier Zellentüren im Raum. Die Reihenfolge können Sie dem Schema entnehmen. Während aus den ersten beiden Zellen jeweils Gruppen von drei Gegnern auf Sie zustürmen, sind es bei den letzen zweien sogar vier. Werdende Höllenorcs reichen sich die Hand mit Höllenorcneophyten und richten mächtig Schaden an, wovor sich vor allem Ihre Stoffträger in Acht nehmen müssen. Crowd-Control ist hier von existenzieller Bedeutung: Sie müssen zu jederzeit so viele Feinde aus dem Kampf nehmen, wie es nur geht. Vor allem bieten sich hier die Eiskältefalle des Jägers sowie die Verwandlung des Magiers und die Furchteffekte des Hexenmeisters an. Um zwischen den einzelnen Wellen kurz regenerieren zu können, müssen Sie den letzten Mob einer Gruppe kontrolliert am Leben erhalten. Ist der letzte Feind tot oder eine Spanne von zwei Minuten verstrichen, öffnet sich das nächste Tor und der Spass geht von vorne los. Das Event kostet viele Lebens- und Manapunkte, daher ist es dringend notwendig, vor dem Kampf gegen Broggok noch einmal die Leisten zu füllen. Broggok selbst ist dagegen kein allzu schwerer Brocken.



Broggoks Fähigkeiten auf einen Blick:

Das Tor zu Broggok öffnet sich, sobald der letzte Orc gefallen ist. Für Ihren Tank wird der Kampf gegen das Siebenauge sehr bewegend. Broggok umgibt sich mit einer GIFTWOLKE, die pro Sekunde erheblichen Naturschaden verursacht. Der Tank versucht daher selten still zu stehen, um den Schaden durch die Wolke möglichst gering zu halten. Broggok wird mit dem Rücken zur Gruppe gedreht und am besten an der Wand hin- und hergezogen, während sich Heiler und Schadensklassen im Raum positionieren und aus der Distanz agieren. Sollte ein Spieler von einem GIFTBLITZ getroffen werden, entfernen Paladine, Druiden oder Schamanen den Gifteffekt umgehend.

GIFTBLITZ: Trifft mit Naturschaden zwischen 500 und 700 Punkten und verursacht anschließend für neun Sekunden alle drei Sekunden zwischen 320 und 380 Naturschaden.

GIFTWOLKE: Eine ringförmige Wolke, die sich am Boden ausbreitet und jeden darin stehenden Spieler mit Naturschaden zwischen 650 und 900 Punkten trifft.

Sondereinsatz für ...

... Tanks:

Ihre Aufgabe ist es, in der Mitte des Raums alle frei umherlaufenden Orcs von Gruppenmitgliedern fernzuhalten. Die Schwierigkeit besteht darin, zu Beginn möglichst viele Feinde an sich zu binden und dann die Finger von den Gegnern zu lassen, die durch *Eiskältefalle* oder *Verwandlung* aus dem Kampf genommen wurden.

Darauf müssen Sie besonders achten:

Die Höllenorcs hauen einen Stoffträger mit zwei bis drei Schlägen aus den Socken. Halten Sie daher stets *Einschreiten/Spott* (Krieger) beziehungsweise *Wilde Attacke/Knurren* (Druiden) bereit und fangen Sie Orcs ab, die zu ihrem Heiler stürmen. Geizen Sie nicht mit *Drohruf*, um hnen und der Gruppe ein paar Sekunden Verschnaufpause zu verschaffen.

... Heiler:

Heilklassen müssen während dieses Events besonders auf ihre Positionierung im Raum achten. Halten Sie möglichst großen Abstand zu Gegnern, die durch *Eiskältefalle* oder *Verwandlung* aus dem Kampf genommen wurden, da sie während des langen Kampfes viel Heil-Aggro produzieren. Dadurch kommt es häufig vor, dass freikommende Gegner es auf Sie abgesehen haben. Je weiter Sie vom Feind entfernt sind, desto mehr Zeit haben Ihre Kollegen, Ihnen den Orc vom Hals zu halten. Sollte dennoch ein Gegner zu nahe kommen, zögern Sie nicht, Ihre eigenen Crowd-Control-Fähigkeiten (wie *Wirbelsturm*, *Psychischer Schrei* oder *Hammer der Gerechtigkeit*) zu nutzen.

... Schadensklassen:

Da Sie sich während des gesamten Events im Kampf befinden, können Schurken Ihre Fähigkeit *Kopfnuss* leider nicht benutzen. Stattdessen geben alle Klassen, die über keinerlei Crowd-Control-Fähigkeit verfügen, stets das aktuelle Ziel vor, das bekämpft werden soll.

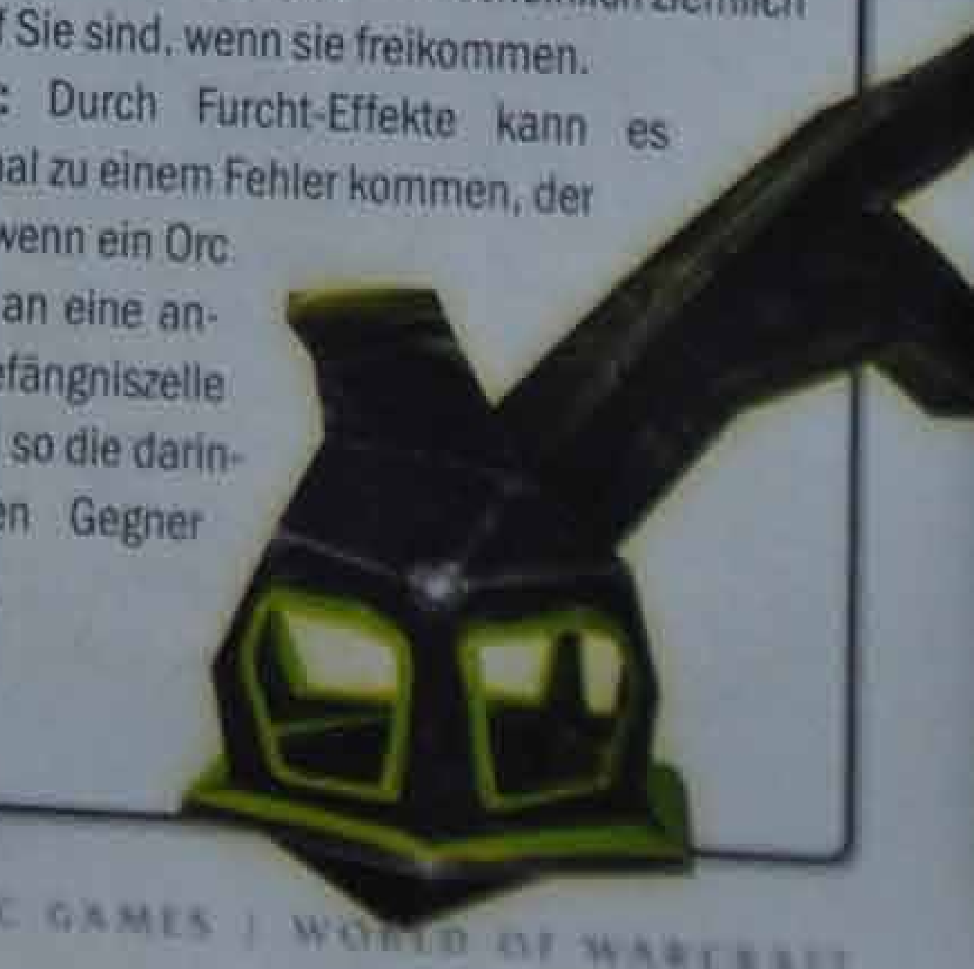
Jäger:

Legen Sie vor Beginn des Kampfes eine *Eiskältefalle* vor die erste Zelle und sorgen Sie dafür, dass, wann immer möglich, der betroffene Orc weiterhin in der Falle auf Eis gelegt ist. Nach spätestens zwei Minuten oder sobald der letzte Orc einer Zelle besiegt ist, öffnet sich die nächste Zelle. Platzieren Sie daher rechtzeitig eine neue Falle vor dieser (Reihenfolge siehe Grafik links).

Magier und Hexenmeister:

Suchen Sie sich zu Beginn jeder Welle je einen Orc aus, den Sie dauerhaft mit *Verwandlung* und *Furcht* aus dem Kampf halten. Erneuern Sie den Zauber rechtzeitig, da diese Gegner wahrscheinlich ziemlich böse auf Sie sind, wenn sie freikommen.

Achtung: Durch Furcht-Effekte kann es manchmal zu einem Fehler kommen, der auftritt, wenn ein Orc zu nahe an eine andere Gefängniszelle läuft und so die darin stehenden Gegner aktiviert.



C: Der Dämonentrakt

Im letzten Abschnitt des Blutkessels erweist sich ein Hexenmeister Ihrer Gruppe als besonders dienlich, da die Gewölbe vor Keli'dan von einer Menge schlagkräftiger Dämonen bewacht werden. Achten Sie beim Pull darauf, dass die Teufelswachen nicht gerade unter dem Stärkungszauber der Hexer stehen, sonst findet der Kampf schnell ein vorzeitiges Ende.

Da kein Tank zwei Vernichter der Teufelswache gleichzeitig beschäftigen kann, haben Sie hier nur drei Möglichkeiten: 1. Ein Hexenmeister benutzt *Verbannen*, um einen Dämon aus dem Kampf zu nehmen. 2. Ein Jäger lockt einen der beiden Dämonen in eine *Eiskältefalle*. 3. Ein Frostmagier bearbeitet einen der Dämonen mit *Frostblitz* und zieht ihn zurück in den oberen Raum. Dabei muss er immer ausreichend Abstand halten, da der AUFWÄRTSHAKEN über zehn Meter Reichweite verfügt. Sobald der erste Dämon besiegt ist, nutzt der Magier *Eisblock* und der Tank greift sich sofort den verbleibenden Vernichter, da dieser nun mit hoher Wahrscheinlichkeit dem Heiler an den Kragen will.



Abschnitt C

- Boss
- Gegner
- Gegner-Gruppe
- Wipe-Gefahr!
- Patrouille
- Getarnter Schurke

K: Höllenfeuerfamiliar

Fähigkeiten: FEUERBALL: 50 bis 70 Feuerschaden
FEUERSCHLAG: 160 bis 200 Feuerschaden
Pull-Verhalten: Fernkämpfer - wirkt Zauber aus der Entfernung.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Furcht-Effekte, Verbannen, Versklaven, Wirbelsturm*
Taktik: Die Wichtel teilen hohen Schaden aus, stecken aber wenig Schaden ein. Erledigen Sie sie vor allen anderen Gegnern, etwa mit Flächenzaubern eines Magiers.

L: Schläger der Teufelswache

Fähigkeiten: AUFWÄRTSHAKEN: Fügt dem Ziel zusätzlich zum normalen Angriff 50 Punkte physischen Schaden zu und katapultiert den Betroffenen nach hinten. Hat eine Reichweite von 10 Metern!
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Furcht-Effekte, Verbannen, Wirbelsturm*
Taktik: Nur der Tank darf von den Dämonen Schaden kassieren. Nicht-Plattenträger werden von dem enormen Nahkampfschaden schnell erledigt. Vergewissern Sie sich vor dem Pull, dass der Dämon nicht mit dem Stärkungszauber der Hexenmeister belegt ist.



Diese Patrouille kommt anderen Gruppen gefährlich nahe. Achten Sie beim Kampf gegen die Höllenfeuerfamiliare und die Hexenmeister unbedingt auf diese zwei Schergen.

Abkürzung zum Instanz-Ausgang

Wenn Sie auf die Truhe, die hier steht, verzichten, können Sie diese Gruppe einfach ignorieren.

M: Vernichter der Teufelswache

Fähigkeiten: AUFWÄRTSHAKEN: Fügt dem Ziel zusätzlich zum normalen Angriff 50 Punkte physischen Schaden zu und katapultiert den Betroffenen nach hinten. Hat eine Reichweite von 10 Metern!
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich zur Gruppe.
Kontrollierbar durch: *Eiskältefalle, Furcht-Effekte, Verbannen, Wirbelsturm*
Taktik: Entspricht der Taktik gegen die Schläger der Teufelswachen. Die Vernichter sind stärker, verhalten sich aber identisch zu ihren schwächeren Geschwistern. Nehmen Sie unbedingt einen Gegner per Crowd-Control möglichst dauerhaft aus dem Kampf, wenn es sich um mehr als eine Teufelswache handelt.

So besiegen Sie:
Keli'Dan der Zerstörer

Am Ende des letzten Abschnitts finden Sie Keli'dan. Dieser ist mit einem Ritual zur Fesselung des Grubenlords Magtheridon beschäftigt. Der Gitterboden erlaubt Ihnen derweil einen Blick auf den im Untergeschoss gefangen gehaltenen Grubenlord.

Erst die Kanalisierer...

Beseitigen Sie zuerst die fünf Kanalisierer, die um Keli'dan herumstehen. Diese greifen gleichzeitig an, sobald Sie nah genug an sie herantreten. Anfällig gegen jede Art der Crowd-Control nehmen Sie so viele wie möglich aus dem Kampfgeschehen und erledigen einen nach dem anderen. Erhöhen Sie den Schattenwiderstand Ihrer Gruppe durch Buffs wie Aura des Schattenwiderstandes des Paladins oder Schattenwiderstand des Priesters, um den Schaden durch die Schattenblitze der Kanalisierer zu reduzieren. Diese verursachen zwischen 120 bis 180 Schaden. Das MAL DES SCHATTENS muss ebenfalls sofort entfernt werden, da es den Schattenschaden um 1.000 erhöht.

...und dann den Chef

Nun ist Keli'dan an der Reihe. Wie seine Lakaien, beharkt der Magier Ihre Gruppe mit Schattenangriffen. Seine FEUERNOVA kündigt sich der Gruppe an, indem Sie und Ihre Mitstreiter an Keli'dan herangesaugt werden. Nun haben Sie fünf Sekunden Zeit, um dem Wirkungsfeld der Nova und dem erheblichen Feuerschaden zu entkommen. Der Tank muss dann so schnell es geht wieder an Keli'dan herankommen, um weiter Aggro aufzubauen.
Der Heiler kümmert sich derzeit um die Schäden durch das Feuer und die SCHATTENBLITZSALVEN, die jeden Spieler für bis zu 180 Schattenschaden treffen.
Tipp: Stellen Sie sich auf die leuchtenden Spalten am Rand des Raums, um den Buff MAGTHERIDONS ZORN zu bekommen. Dieser erhöht Ihr Zauber- und Angriffstempo um 30 Prozent.



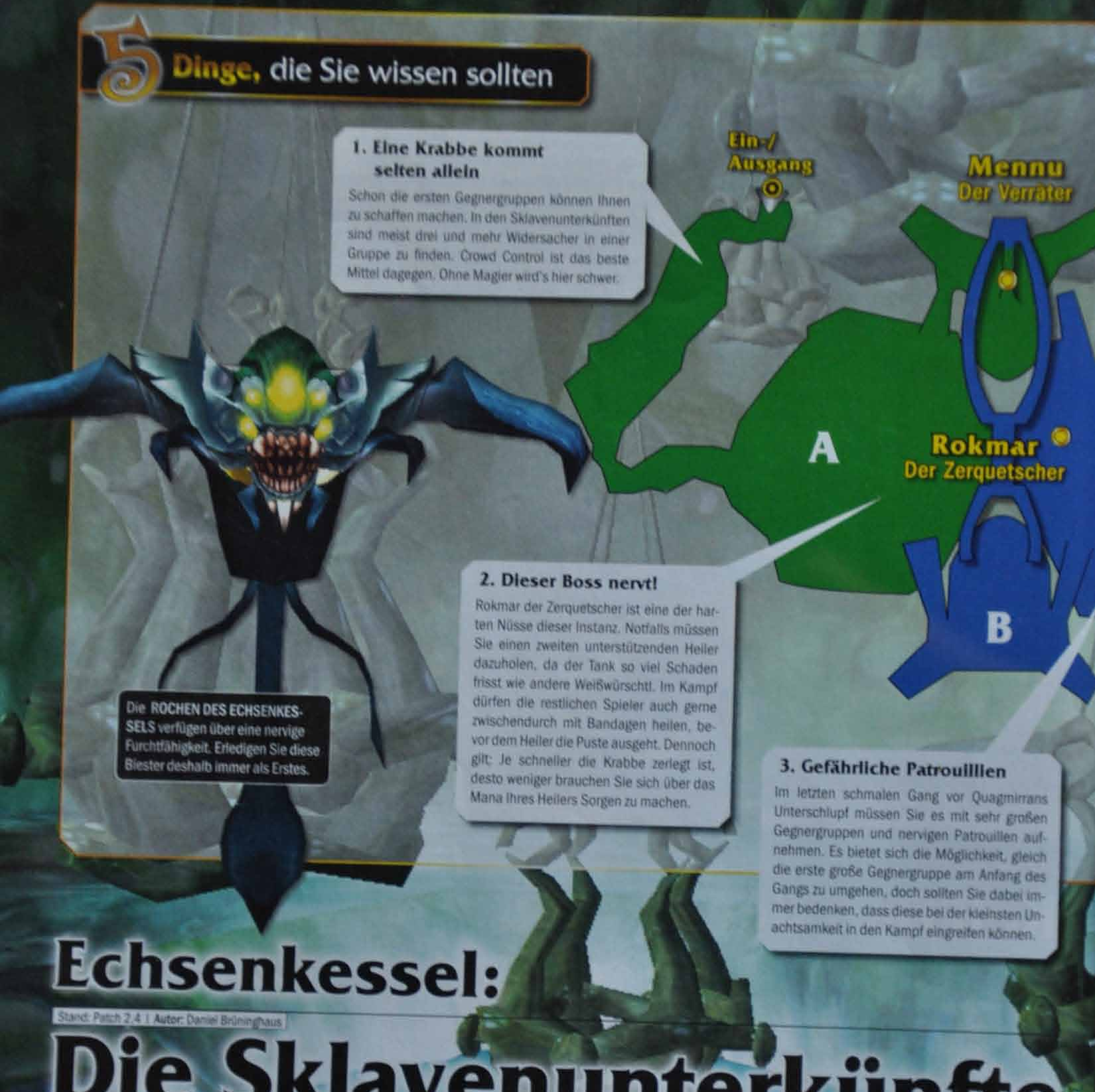
Keli'Dans Fähigkeiten auf einen Blick:

Nutzen Sie die Anfälligkeit der Kanalisierer gegen Crowd-Control zu Ihrem Vorteil und achten Sie darauf, das MAL DES SCHATTENS schnell zu entfernen. Nach deren Ableben greift Keli'dan Ihre Gruppe mit SCHATTENBLITZSALVEN und FEUERNOVA an. Der Heiler muss bei diesem Boss ein besonders wachsames Auge auf alle Spieler haben, um Verluste durch die Schattenblitze zu verhindern. Um durch das Ansaugen vor dem Wirken der Nova keine Zeit für die Flucht zu verlieren, stellen sich alle Spieler möglichst dicht an den Boss. Somit haben Sie mehr Zeit, der Feuerwelle zu entkommen.

SCHATTENBLITZSALVE: Jeder Spieler wird von einem Schattenblitz getroffen, der bis zu 180 Schattenschaden verursacht.

FEUERNOVA: Keli'dan wirkt etwa alle 30 Sekunden eine Feuernova, die nach fünf Sekunden explodiert und bis zu 350 Feuerschaden verursacht. Zu Beginn werden alle Spieler von einem Vortex an ihn herangesaugt. Dann bleiben Ihnen die fünf Sekunden, um aus dem Wirkungsbereich zu fliehen.

5 Dinge, die Sie wissen sollten



Die **ROCHEN DES ECHSENKESSELS** verfügen über eine nervige Furchtfähigkeit. Erledigen Sie diese Biester deshalb immer als Erstes.

1. Eine Krabbe kommt selten allein

Schon die ersten Gegnergruppen können Ihnen zu schaffen machen. In den Sklavenunterkünften sind meist drei und mehr Widersacher in einer Gruppe zu finden. Crowd Control ist das beste Mittel dagegen. Ohne Magier wird's hier schwer.

2. Dieser Boss nervt!

Rokmar der Zerquetscher ist eine der harten Nüsse dieser Instanz. Notfalls müssen Sie einen zweiten unterstützenden Heiler dazuholen, da der Tank so viel Schaden frisst wie andere Weißwürschtl. Im Kampf dürfen die restlichen Spieler auch gerne zwischendurch mit Bandagen heilen, bevor dem Heiler die Puste ausgeht. Dennoch gilt: Je schneller die Krabbe zerlegt ist, desto weniger brauchen Sie sich über das Mana Ihres Heilers Sorgen zu machen.

3. Gefährliche Patrouillien

Im letzten schmalen Gang vor Quagmirrans Unterschlupf müssen Sie es mit sehr großen Gegnergruppen und nervigen Patrouillen aufnehmen. Es bietet sich die Möglichkeit, gleich die erste große Gegnergruppe am Anfang des Gangs zu umgehen, doch sollten Sie dabei immer bedenken, dass diese bei der kleinsten Unachtsamkeit in den Kampf eingreifen können.

Echsenkessel: Die Sklavenunterkünfte

Stand: Patch 2.4 | **Autor:** Daniel Brüninghaus

„Die Sklavenunterkünfte" ist die leichteste der drei 5-Mann-Instanzen des Echsenkessels und ist für Charaktere der Stufen 62 bis 65 ausgelegt. Neben unglaublich großen Gegnergruppen werden Sie es hier außerdem mit drei Bossgegnern zu tun bekommen, von denen zwei ihr Handwerk wirklich verstehen.

Um die Sklavenunterkünfte zu betreten, müssen Sie zu erst den gut versteckten Eingang in den Echsenkessel finden. Begeben Sie sich zur Mitte des Schlangesees und tauchen Sie zwischen den vier großen Pfeilern des Naga-Konstrukts in die Tiefe. Unter der Wasseroberfläche befindet sich ein Kanal, den Sie bis zum Ende durchschwimmen – und keine Angst, Ihnen wird der Atem dank einiger Luftröhren nicht ausgehen. Am Ende des Kanals erreichen Sie schließlich den Vorraum zu den einzelnen Echsenkessel-Instanzen. Ganz links finden Sie den Eingang zu den Sklavenunterkünften, bevor Sie die Instanz betreten, holen Sie sich jedoch die Quest „Bei der Arbeit verschollen", die Sie von Behüterin Jhang am Portstein erhalten.

Ruf

Für das Töten von Gegnern in den Sklavenunterkünften wird Ihnen die Expedition des Cenarius mehr als dankbar sein. Sollten Sie die Instanz komplett von Gegnern reinigen, können Sie bis zu 800 Rufpunkte sammeln.

Händler in der Nähe

Sie finden alle benötigten Händler in der Orebor-Zuflucht (Allianz) oder in Zabra'jin (Horde).

Klassenzusammenstellung

Um die Sklavenunterkünfte erfolgreich zu meistern, erfordert es mindestens zwei Klassen die über im Kampf erneuerbare Crowd-Control-Fähigkeiten verfügen. Am besten eignen sich für diese Aufgabe Magier und Jäger. Mehr als einen Heiler werden Sie kaum brauchen und können somit auf drei Schadensklassen zurückgreifen. Schurken wären eine optimale Ergänzung, da sie ebenfalls über eine Kontrollfähigkeit verfügen.

4. Huschende Krabben

Kurz vor Quagmirrans Kammer bekommen Sie es mit zwei Gruppen aus mehreren durch den Raum stürmenden Sumpfstrok-Gruppen zu tun. Diese richtig anzulocken, erweist sich als äußerst schwierig und erfordert deshalb einiges an Geduld von Tank und Gruppe. Ein Ablenkungsmanöver eines Schurken kann hier unter anderem wahre Wunder bewirken. Durch das Ablenken bleibt Ihnen Zeit, die Ziele zu markieren und in Ruhe Ihre Kontrollzauber zu wirken.



5. Verschollener Forscher

In Quagmirrans Unterschlupf angelangt, treffen Sie auf den verschollen geglaubten Naturalisten Biss, den die Naga in einem Käfig gefangen halten. Dessen Befreiung bleibt nicht unbelohnt. In seiner Dankbarkeit beschert Ihnen der Naturalist einen äußerst nützlichen Naturschutzzauber, der Ihre Charakterwerte und den Naturwiderstand deutlich steigert – im Kampf gegen Quagmirran eine enorme Hilfe für Ihre Gruppe.



Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Zangarmarschen, Scherbenwelt (PC-Games-Weltkarte L, 09)
Eingang: Der Eingang zu den Sklavenunterkünften ist in der Abbildung rechts gelb markiert.
Spielzeit: 1,0 bis 1,5 Stunden
Spieler: 5
Bosse: Mennu der Verräter, Rokmar der Zerquetscher, Quagmirran



Der Echsenkessel

Die besten Stücke:

Langschwert des Zauberfeuers

Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand Schwert
54-128 Schaden
Tempo 2.20
(41.4 Schaden pro Sekunde)
+15 Ausdauer
+14 Intelligenz
Benötigt Stufe 62
Anlegen: erhöht Zaubertrefferwertung um 10
Anlegen: erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 56

Erneuerungshammer des Echsenkessels

Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand Streitkolben
59-139 Schaden
Tempo 2.40
(41.3 Schaden pro Sekunde)
+10 Ausdauer
+13 Intelligenz
+12 Willenskraft
Benötigt Stufe 62
Anlegen: erhöht durch sämtliche Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 106 und den verursachten Schaden um bis zu 36

Amulett der Weihung

Wird beim Anlegen gebunden
Hals
+13 Intelligenz
Benötigt Stufe 64
Anlegen: erhöht durch sämtliche Zauber und magische Effekte verursachte Heilung um bis zu 20 und den verursachten Schaden um bis zu 7
Anlegen: stellt alle 5 Sek. 9 Mana wieder her

Mantelung des Skorpidstichs

Wird beim Aufheben gebunden
Schulter Schwere Rüstung
392 Rüstung
+21 Beweglichkeit
+12 Ausdauer
Benötigt Stufe 62
Anlegen: erhöht die Angriffskraft um 30
Anlegen: stellt alle 5 Sek. 6 Mana wieder her

Sporn des Echsenkessels

Wird beim Aufheben gebunden
Distanz Armbrust
124-197 Schaden
Tempo 2.90
(53.6 Schaden pro Sekunde)
+12 Beweglichkeit
Benötigt Stufe 62
Anlegen: erhöht die Angriffskraft um 22

Den kompletten Loot-Table finden Sie wie immer auf www.buffed.de.


Der ERNEUERUNGSHAMMER DES ECHSENKESSELS ist ein wahrer Segen für Heilklassen.

A: Das Höhlensystem

Zum Auftakt der Sklavenunterkünfte werden Sie schon gleich mit fast allen Gegnerklassen der Sklavenunterkünfte konfrontiert. Am Ende des erstens Abschnitts werden Sie außerdem auf den gefallenen Schamanen Mennu treffen, welcher die Brücke zur nächsten Ebene bewacht.

Ignorieren Sie die Sklaven und Arbeiter getrost. Denn stirbt deren Sklaventreiber, ergreifen diese sofort die Flucht in die Freiheit. Erledigen Sie deshalb den Sklaventreiber schnellstmöglich und halten Sie die Sklaven und Arbeiter mit Kontrollzaubern in Schach.

A: Sumpfstrok

Fähigkeiten: DURCHBOHRENDER STOSS: verursacht 350-400 Schaden
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführen*

B: Großer Sumpfstrok

Fähigkeiten: Nahkampfschaden in Höhe von 350-400.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführen*

C: Sklave der Ödniswandler

Fähigkeiten: FROSTBLITZ verursacht 450-500 Frostschaden
Pull-Verhalten: Fernkämpfer – schießt auf die Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführen, Gedankenkontrolle, Furcht*

D: Arbeiter der Ödniswandler

Fähigkeiten: keine besonderen Fähigkeiten
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführen, Gedankenkontrolle, Furcht*
Taktik: Diese Gegner sollten Sie durch Kontrollzauber aus dem Kampfgeschehen nehmen und sich nur auf



Mit dieser Abkürzung ersparen Sie sich einige Kämpfe gegen nervige Gegnergruppen. Vorsicht ist jedoch bei der Patrouille geboten!

Die Verteidiger des Echsenkessels gehören zu den fiesesten Gegnern der Sklavenunterkünfte. Sie teilen enormen Nahkampfschaden aus und machen Ihrem Tank und Heiler somit das Leben zur Hölle. Dazu kommt ein Schild der Magiereflexion, der Ihren Zauberklassen beim Verursachen von Schaden gehörig die Tour vermiest.



So besiegen Sie:

Mennu der Verräter

Mennu ist ein Schamane, wie er im Buche steht, und greift auch gerne auf die für Schamanen bekanntesten Fähigkeiten zurück – Totems, welche auch den Kern des Kampfes ausmachen. Sein häufig auf den Tank geschleuderter Blitzschlag wird Ihren Heiler ordentlich ins Schwitzen bringen, da er damit einen beachtlichen Schaden erzielt – und sollte der schlimmste Fall eintreten und sein VERDERBTES TOTEM DER FEUERNOVA gleichzeitig ausgelöst werden wie sein BLITZSCHLAG, geht der Getroffene schnell zu Boden. Damit das nicht passiert, achtet ein Jäger oder Nahkämpfer auf die von Mennu gestellten Totems und vernichtet sie. Verfügt einer Ihrer Gefährten über eine Manaentzugs-Fähigkeit, kann diese dazu eingesetzt werden, das Mana des Gegners gering zu halten und somit ein häufiges Stellen der Totems zu unterbinden.

Der Kampf beginnt

Ihr Tank oder ein Jäger holt nun Mennu mit einem Fernangriff von der Brücke, auf welcher er patrouilliert. Rennen Sie anschließend schnell um die Ecke in die Richtung, aus der Sie bereits gekommen sind, und beginnen Sie erst dort mit dem Kampf gegen den gefallenen Schamanen. Nun beginnt Mennu mit seiner normalen Kampfrotation, die aus dem Stellen seiner Totems und dem Zaubern des Blizschlags besteht.
Die gefährlichen Totems des Schamanen werden in keiner bestimmten Reihenfolge platziert, dies geschieht völlig zufällig und deshalb sollte man sich nicht darauf verlassen, dass nach dem VERDERBTEN TOTEM DER FEUERNOVA nicht direkt das nächste gestellt wird.

Totems des Verräters

Das mit Abstand gefährlichste Totem Mennus ist das VERDERBTE TOTEM DER FEUERNOVA. Dieses Totem explodiert nach fünf Sekunden und fügt allen Zielen im Umkreis von zehn Metern sehr hohen Feuerschaden zu. Da Mennu wie jeder Schamane über vier verschiedene Totemklassen verfügt, wird er nicht nur auf die Kategorie Feuer zurückgreifen. Das

den Sklaventreiber konzentrieren, denn sobald dieser besiegt ist, verschwinden die Arbeiter.

E: Sklaventreiber der Ödniswandler

Fähigkeiten: keine besonderen Fähigkeiten
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung, Verführen, Furcht*
Taktik: Durch schnelles Beseitigen dieser Gegner sparen Sie sich weiteres Kämpfen mit den Arbeitern der Ödniswandler.

F: Champion des Echsenkessels

Fähigkeiten: DROHRUF: Sämtliche sich in Nahkampfreichweite befindlichen Gegner werden kurzzeitig mit einem Furchteffekt belegt.
SPALTEN: Fügt allen Zielen, die sich vor und in seiner Nahkampfreichweite befinden, 450-500 Schadenspunkte zu.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung*
Taktik: Nehmen Sie diese Gegner durch Kontrollzauber vorübergehend aus dem Kampf oder bekämpfen Sie ihn möglichst schnell in einem sicheren Sektor der Instanz, den Sie bereits leer geräumt haben.

G: Rochen des Echsenkessels

Fähigkeiten: PSYCHISCHES ENTSETZEN: lässt das Ziel für drei Sekunden mit erhöhtem Bewegungstempo fliehen
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung, Verführen, Winterschlaf, Wildtier ängstigen*
Taktik: Wenn Ihre Gruppe keinen Jäger oder Druiden dabeihat, sollten Sie diese Gegner als Erstes beseitigen, um dem Furchteffekt, der von diesen Rochen ausgeht, zu entgehen.

H: Beobachter des Echsenkessels

Fähigkeiten: FEUERBRAND: Fügt dem Ziel direkt 500 zu und brennt über weitere 21 Sekunden mit je 200 FEUERSCHADEN
SCHWERES DYNAMIT: Alle Ziele, die sich im Umkreis der Explosion aufhalten, erleiden 400 Schadenspunkte.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer – schießt auf die Gruppe
Kontrollierbar durch: *Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung, Kopfnuss, Furcht*
Taktik: Diese Gegner schalten Sie am besten zu Beginn des Kampfes mithilfe von Kontrollzaubern aus und bekämpfen sie erst später.

I: Schuppenheilerin des Echsenkessels

Fähigkeiten: HEILIGE NOVA: Heilt befreundete Ziele im Umkreis von zehn Metern um 400 und fügt allen gegnerischen Zielen im selben Umkreis 700 Heiligschaden zu.
Pull-Verhalten: Heiler - wirkt Heilzauber aus Entfernung
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung, Verführen, Furcht, Gedankenkontrolle*
Taktik: Da Heiler immer als Erstes beseitigt werden, sind die Schuppenheilerinnen ihr primäres Ziel und als Erstes beseitigt.

J: Verzauberin des Echsenkessels

Fähigkeiten: BLITZSCHLAG: Fügt dem Ziel 800 Naturschaden zu
BLITZSCHLAGWOLKE: Fügt allen Spielern, die sich darunter aufhalten, alle zwei Sekunden ungefähr 100 Naturschaden zu
WUCHERWURZELN: Wurzelt das Ziel am Boden fest und fügt alle zwei Sekunden 100 Naturschaden zu
Pull-Verhalten: Fernkämpfer - schießt auf die Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung, Verführen, Furcht, Gedankenkontrolle*
Taktik: Die Verzauberinnen sollten Sie als zweites Ziel nach den Schuppenheilerinnen bekämpfen.

K: Sterndeuter des Echsenkessels

Fähigkeiten: ARKANE GESCHOSSE: Feuert vier Arkane Geschosse für jeweils 200 Arkanschaden auf das Ziel mit der größten Bedrohung.
GEDANKENKONTROLLE: Übernimmt ein zufällig gewähltes Mitglied Ihrer Gruppe und benutzt dessen Fähigkeiten gegen Sie
Pull-Verhalten: Fernkämpfer - schießt auf die Gruppe
Kontrollierbar durch: *Wirbelsturm, Eiskältefalle, Verwandlung, Kopfnuss, Verführen, Gedankenkontrolle, Furcht*
Taktik: Durch das Verwenden von Gedankenkontrolle ist der Sterndeuter des Echsenkessels einer der gefährlichsten Gegner. Sollte Ihr Heiler von dieser Fähigkeit übernommen werden, bedeutet es schnell den Tod der Gruppe.

L: Verteidiger des Echsenkessels:

Fähigkeiten: SCHILDSCHLAG: Verursacht 60 Nahkampfschaden und unterbricht das Zauberwirken
REFLEKTIERENDER SCHILD: Bei aktiviertem Schild wird sämtlicher auf den Verteidiger gewirkter Zauberschaden auf den Verursacher zurückgeschleudert
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich zur Gruppe
Kontrollierbar durch: *Wirbelsturm, Eiskältefalle*
Taktik: Im Gegensatz zur heroischen Variante kann Ihr Tank hier immer zwei Verteidiger beschäftigen.

M: Techniker des Echsenkessels:

Fähigkeiten: FEUERREGEN: Fügt im Einzugsgebiet 500 Feuerschaden zu
Pull-Verhalten: Fernkämpfer - schießt auf die Gruppe
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführung, Gedankenkontrolle, Furcht*
Taktik: Schalten Sie diese Gegner für einige Zeit durch Kontrollzauber aus und achten Sie auf Feuerregen.

N: Kollaborateur des Echsenkessels:

Fähigkeiten: keine
Pull-Verhalten: Nahkämpfer - bewegt sich auf die Gruppe zu
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführung, Furcht*
Taktik: Da dieser Gegner über keine besonderen Fähigkeiten verfügt, kann er von Ihrem Tank nebenbei getankt werden.



Abschnitt A

- Boss
- X Gegner
- XY Gegnergruppe
- XY Optionale Gegner
- Wipe-Gefahr!
- X Patrouille



Die **VERTEIDIGER DES ECHSENKESSELS** sind mit stahlgleichen Schuppen gesegnet und somit sehr harte Gegner.

Wassertotem MENNUS HEILUNGSZAUBERSCHUTZ heilt Mennu jede Sekunde um 600 Lebenspunkte. Wird dieses Totem nicht rechtzeitig von der zugeteilten Schadensklasse Ihrer Gruppe beseitigt, wird es in kurzer Zeit Mennus Lebenspunkte in Richtung Maximalwert treiben und den Kampf unnötig hinauszögern. Das Totem der Kategorie Erde ist im Gegensatz zu den vorher genannten eher schwach. Hierbei handelt es sich um das BESUDELTE TOTEM DES ERDENGRIFFS, welches auf alle Gruppenmitglieder einen Wurzelzauber wirkt, der aber nur wenig Schaden verursacht und die Gruppe an Ort und Stelle festhält. Da in diesem Kampf aber kaum Bewegung nötigt ist, kann dieses Erdtotem getrost vernachlässigt werden.
Im Großen und Ganzen sollte Ihnen dieser Bosskampf keine große Probleme bereiten, da nur von den Totems eine Bedrohung ausgeht. Diese lassen sich wie vorher schon erwähnt durch eine einzelne Schadensklasse kontrollieren und beseitigen. Auch für Tanks und Heiler gibt es nicht wirklich viel zu beachten, es sei denn, das VERDERBTE TOTEM DER FEUERNOVA explodiert zu einem ungünstigen Zeitpunkt und fügt der gesamten Gruppe beachtlichen Feuerschaden zu.

Mennu der Verräter
60.000 (Lebenspunkte)

Mennus Fähigkeiten auf einen Blick:

MENNUS HEILUNGSZAUBERSCHUTZ: Dieses Regenerationstotem heilt Mennu jede Sekunde für 600 Lebenspunkte.

BESUDELTES TOTEM DES ERDENGRIFFS: Durch dieses Totem wird auf alle Gruppenmitglieder ein Wurzelzauber gewirkt, der dem des Druiden ähnelt.
BESUDELTES TOTEM DER STEINHAUT: Mennus Rüstungsbonus wird stark erhöht und Ihre Nahkämpfer richten somit weniger Schaden an.

VERDERBTES TOTEM DER NOVA: Dieses ist mit Abstand das stärkste der vier Totemzauber und sollte deshalb am schnellsten beseitigt werden. Es explodiert nach fünf Sekunden und verursacht 2.500 Feuerschaden im Umkreis von zehn Metern.

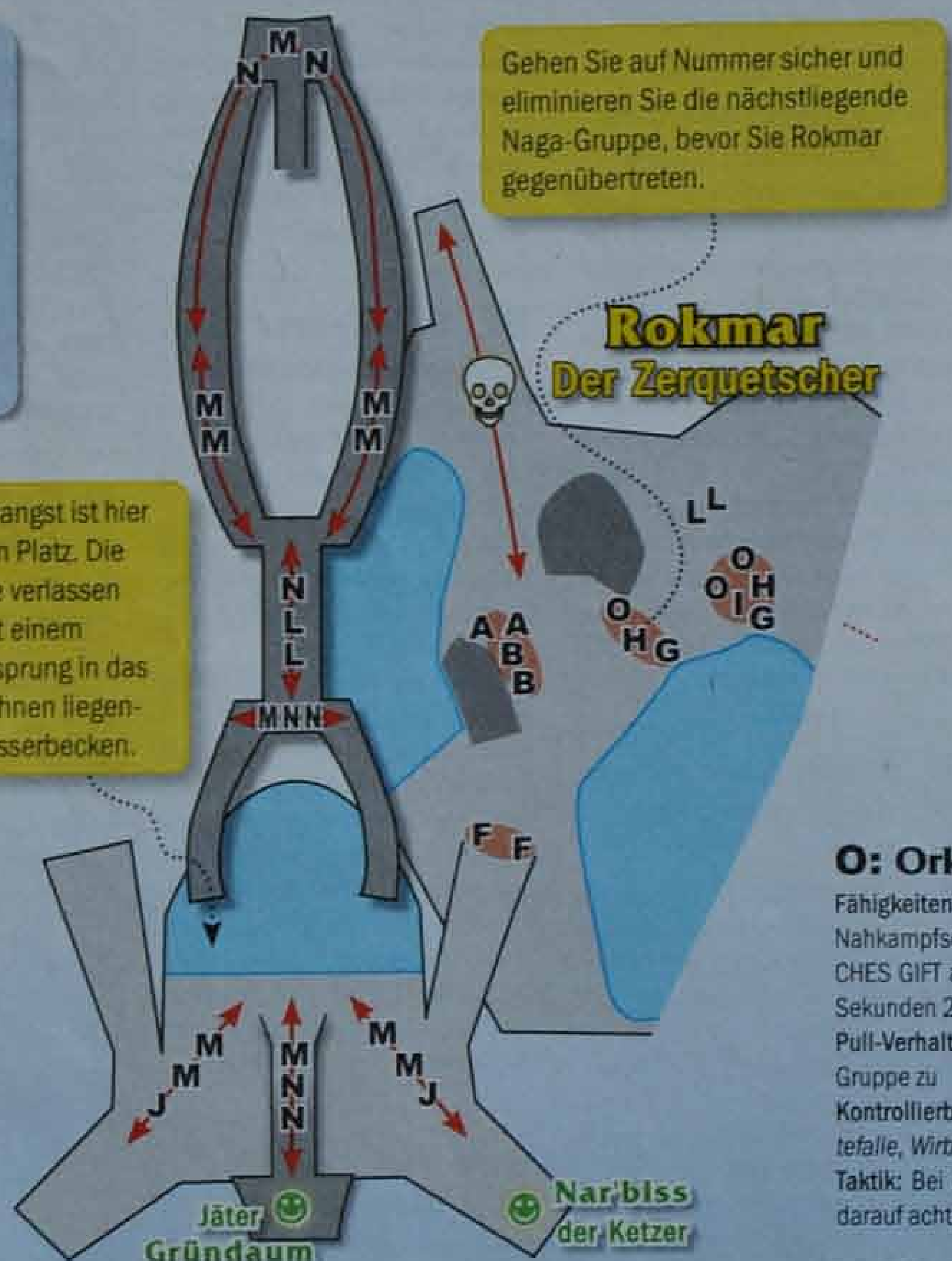
BLITZSCHLAG: Fügt dem Spieler mit der größten Bedrohung 1.000 bis 1.600 Naturschaden zu.



B: Die Unterkünfte

Im zweiten Abschnitt, der sich von der Brückenetage bis hin zum Wasserbereich erstreckt, werden Sie neben einigen sehr großen Gegnergruppen auch auf den zweiten Boss treffen: Rokmar den Zerquetscher. Außerdem werden Sie mit einem weiteren Trash-Gegnertyp konfrontiert, dem Orkan des Echsenkessels.







O: Orkan des Echsenkessels

Fähigkeiten: FINSTERER STOSS: Verursacht 200-300 Nahkampfschaden. Dabei besteht die Chance, TÖDLICHES GIFT auf dem Ziel zu hinterlassen, das alle zwei Sekunden 200 Naturschaden zufügt.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer – bewegt sich auf die Gruppe zu
Kontrollierbar durch: *Kopfnuss, Verwandlung, Eiskältefalle, Wirbelsturm, Verführen, Furcht*
Taktik: Bei dieser Gegnerklasse müssen Sie lediglich darauf achten, das TÖDLICHE GIFT zu entfernen.

Rokmar der Zerquetscher
96.000 (Lebenspunkte)

Rokamars Fähigkeiten auf einen Blick:

In diesem Kampf hängt viel von Ihrem Heiler ab. Kommt dieser mit der SCHRECKLICHEN WUNDE und Rokmars WASSER SPUCKEN klar, ist die halbe Miete bereits bezahlt.

WASSER SPUCKEN Eine Frostfähigkeit, die 1.600 bis 1.800 Schadenspunkte verursacht und sämtliche Ziele vor Rokmar trifft. Dieser Angriff muss direkt mit einer Gruppenheilung gekontert werden, da sonst das nächste WASSER SPUCKEN den Tod der Fernkämpfer und des Heilers bedeutet.

SCHRECKLICHE WUNDE Dieser Blutungseffekt wird nur auf Ihren Tank gewirkt und hinterlässt einen Schaden-über-Zeit-Debuff, der alle zwei Sekunden 500 bis 700 Schadenspunkte anrichtet. Da diese Verwundung nicht zeitlich begrenzt ist, kann sie nur entfernt werden, wenn der Tank wieder auf 100 Prozent seiner Lebenspunkte kommt.

SCHLINGENMOOS Dieser Debuff hat eine Reichweite von 30 Metern und verlangsamt Zauber- und Angriffstempo um 50 Prozent. Heiler und Fernkämpfer können dieser Fähigkeit durch Einhalten der maximalen Reichweite entgehen. Sollte der Heiler trotzdem unter diesem Effekt leiden, ist eine Niederlage gegen Rokmar unabwendbar.

So besiegen Sie:

Rokmar der Zerquetscher

Dieser riesige Sumpfstrok ist eine echte Herausforderung für Tanks und vor allem für Heiler. Neben sehr starken Nahkampfangriffen wird er in regelmäßigen Abständen seine Hauptfähigkeit WASSER SPUCKEN auf Ihre Gruppe wirken, die jedes Mitglied mit 1.500 bis 1.800 Schaden trifft. Dies verlangt von Ihrem Heiler schon eine sehr gute Beherrschung seiner Klasse, da er neben dem konstanten Schaden, der auf den Tank einprasselt, auch noch die komplette Gruppe und sich selbst heilen muss. Rokmars mit Abstand stärkste Fähigkeit ist die SCHRECKLICHE WUNDE, welche nur den Tank trifft und bei diesem alle zwei Sekunden 500 bis 700 Schadenspunkte verursacht. Diese Verwundung ist zeitlich unbegrenzt und kann nur entfernt werden, wenn der Tank wieder über 100 Prozent seiner Lebenspunkte verfügt.
Ab und an wird Rokmar die Fähigkeit SCHLINGENMOOS einsetzen. Alle Ziele, die sich in einem Umkreis von 30 Metern befinden, bekommen einen Debuff der Angriffs- und Zauberzeit um 50 Prozent verringert. Als Heiler sollten Sie von daher immer auf maximale Reichweite gehen, da Sie sonst Probleme bekommen werden, Ihren Tank zu heilen, wenn er von der SCHRECKLICHEN WUNDE betroffen ist.

Maximaler Abstand

Der Heiler und alle Fernkämpfer sollten darauf achten, dass sie Abstand zur Riesenkrabbe halten. Denn sollte gerade der Heiler von der Fähigkeit SCHLINGENMOOS betroffen werden, wird er kaum noch in der Lage sein, den Tank und die Gruppe mit ausreichend Heilung zu versorgen. Gerade dann, wenn Rokmar die SCHRECKLICHE WUNDE auf den Tank wirkt und der Heiler noch vom SCHLINGENMOOS betroffen ist, kündigt sich eine Niederlage im Kampf gegen den Krabbenlord an.
Bei diesem Kampf kommt es vor allem auf die Heilleistung des Heilers an, von welchem mehr als normalerweise gefordert wird. Gerade die Kombination aus enormem Schaden auf den Tank und regelmäßig auftretendem Gruppenschaden machen es für einige Heilklassen wie zum Beispiel den Paladin zu einem unangenehmen Kampf. Um den Heiler nach dem WASSER SPUCKEN zu entlasten, nutzen Sie Verbände und Heiltränke.

C: Quagmirrans Kammer



Im letzten Abschnitt müssen Sie nur noch wenige Trashmobgruppen beseitigen und können sich dann dem Endboss der Sklavenunterkünfte stellen. Doch bevor Sie sich dem Sumpflord stellen, statten Sie dem im gleichen Raum eingesperrten Naturalisten Biss einen Besuch ab. Ihr Tank begibt sich nun umgehend in Richtung des Raumeingangs und tankt die anstürmende Nagagruppe. Sorgen Sie dafür, dass Sie die Gruppe weit genug vom Naturalisten bekämpfen, denn sollte dieser in den Kampf eingreifen, wird er von den Nagas getötet. Anschließend können Sie den Druiden erneut ansprechen und bekommen von ihm einen Stärkungszauber, der Ihre Naturresistenz um 110 und alle Attribute um 5 Prozent erhöht.

Nach der Befreiung des Naturalisten eilen drei Naga-Krieger der Kategorie **K**, **J** und **F** herbei.

Diese anspruchsvolle Gegnergruppe lassen Sie am besten einfach links liegen. Das spart Zeit und schont die Nerven. Vorsichtshalber bekämpfen Sie die folgende Gruppe anschließend tief im vor Ihnen liegenden Höhlengang.

Ziehen Sie die erste Sumpfstrok-Gruppe in den Höhlengang. Damit vermeiden Sie das Hinzukommen der anderen Krabbengruppe, die äußerst nah am Durchgang entlangpatrouilliert.





So besiegen Sie:

Quagmirran

Der Lord der Sumpfriesen ist Ihr letzter Gegner in dieser Instanz und hat es in sich. Schon der Auftakt des Kampfes gegen diesen Boss gestaltet sich schwer, da sich dieser in seinem Wasserbecken befindet und von dort aus ans Land gepullt werden muss. Durch Benutzen eines Fernangriffs lockt Ihr Tank den Riesen aus dem Wasser und positioniert sich selbst mit dem Rücken zur linken oder rechten Wand. Beim Anlocken und während des folgenden Kampfes muss die gesamte Gruppe darauf achten, dass niemand außer dem Tank vor Quagmirran steht, da sie sonst von seinem SPALTEN getroffen werden. Quagmirran schlägt von Beginn an hart auf Ihren Tank ein und verteilt eine Giftblitzsalve, welche allen Zielen, die sich in Reichweite befinden, 1.400 bis 1.700 Naturschaden zufügt. Eine weitere Nebenwirkung der Giftblitzsalve ist der DoT, der zurückbleibt und mit 300 bis 400 Schadenspunkten alle zwei Sekunden tickt. Dieser DoT kann und wird von Schamanen, Paladinen oder Druiden entfernt. Ein weiterer wichtiger Punkt, der diesen Kampf deutlich leichter macht, ist eine erhöhter Naturresistenz, die durch Schamanen-Totem, Paladin oder Jägeraura erzielt werden kann.

Quagmirran lässt Säure regnen

In regelmäßigen Abständen wird der Sumpfriese ein zufälliges Mitglied Ihrer Gruppe anvisieren und den Kanalisierungszauber SÄUREGEYSIR auf das Opfer wirken. Sobald Quagmirran diese Fähigkeit einsetzt, sollte Ihr Tank seine Spottfähigkeit benutzen und den Angriff auf sich umlenken, um das eigentliche Ziel zu schützen. Gleichzeitig sollten Sie darauf achten, dass sich der Rest der Gruppe von dem vom SÄURGEYSIR betroffenen Ziel entfernt, um nicht auch Flächenschaden einzustecken.

Neben der Vielzahl an Gifteffekten und Naturschadensarten verfügt Quagmirran aber auch über einen Nahkampfangriff. Hierbei handelt es sich um den AUFWÄRTSHAKEN, welcher dem Tank 1.200 Nahkampfschaden zufügt. Heiler sollten also auch ständig auf diese Fähigkeit vorbereitet sein.

Dieser Kampf erweist sich für viele Neuankömmlinge in der Scherbenwelt als ein richtiger Härtetest. Jede Klasse muss das Maximum aus den vorhandenen Fähigkeiten herausholen und gleichzeitig darauf achten, auf keinen Fall die Bedrohung des Tanks zu überschreiten. Wird das alles beachtet, segnet auch Quagmirran bald das Zeitliche.

Quagmirrans Fähigkeiten auf einen Blick:

GIFTBLITZSALVE: Ein Naturzauber, der sämtliche Ziele, die sich vor dem Sumpflord befinden, trifft und dabei 1.400 bis 1.700 Naturschaden anrichtet. Die Salve hinterlässt einen entfernbaren Gifteffekt, der alle 2 Sekunden 300 bis 400 Schadenspunkte verursacht.

SÄUREGEYSIR: Dieser Kanalisierungszauber trifft ein zufällig ausgewähltes Gruppenmitglied und verursacht bei allen in der Nähe stehenden Zielen 275 Naturschaden. Mit Spott sichert sich Ihr Tank die Aggro, während Quagmirran den Geysir wirkt, um somit den Gruppenschaden gering zu halten.

AUFWÄRTSHAKEN: Ein gelegentlich auf den Tank gewirkte Attacke, welche 1.000 bis 1.200 Nahkampfschaden verursacht. Diese Attacke wird völlig willkürlich angewendet und kann deshalb für die eine oder andere Schadenspitze sorgen.

SPALTEN: Sobald sich ein weiterer Spieler vor Quagmirran und in Nahkampfreichweite befindet, nutzt er diese Fähigkeit. Das bedeutet für alle Gruppentmitglieder außer dem Tank, den gesamten Kampf hinter Quagmirran zu bleiben und auf keinen Fall vor diesen Bossgegner zu laufen. Dieser Angriff fügt 1.200 bis 1.500 Nahkampfschaden zu.

Echsenkessel: Der Tiefensumpf

Stand: Patch 2.4
Autor: Linda Remer

Der Tiefensumpf ist ein Paradies für Naturliebhaber. Die bunte Instanz kann auf normalem Modus durchaus zur Lieblingsinstanz werden. Für den Beruf Kräuterkunde gibt es hier unendlich viele wertvolle Pflanzen zu holen. Soweit das Auge reicht, wächst an jeder Ecke eine Urflechte. Die Elementar-Gegner können ebenfalls „gekräutert" werden.
Die Gegner der Instanz sind relativ leicht zu besiegen, die Bosse auch keine riesige Herausforderung. Für eine Anfängergruppe lohnt sich der Weg, auch wenn Sie bei der zähen Schattenmutter alle Ihre Spezialzauber auffahren müssen.

Ruf für die Expedition

Der im Tiefensumpf erhaltene Ruf für die Expedition des Cenarius ist mit ungefähr 1.000 pro Durchlauf nicht zu verachten. Allerdings erhalten Sie ihn nur bis zur Rufstufe „Wohlwollend". Ab „Wohlwollend" bekommen Sie für die Bossgegner des Tiefensumpfes noch 70 Rufpunkte, das ist aber auf Dauer nicht sehr ertragreich. Um von „Freundlich" auf „Wohlwollend" zu steigen, ist der Tiefensumpf aber die beste Wahl.

Händler in der Nähe

Für alle Normalsterblichen, deren Ruf bei der Expedition des Cenarius sich noch nicht im ehrfürchtigen Bereich befindet, stehen Händler für Reparaturen oder Reagenzien in Sen'jin (Horde) oder Telredor (Allianz) zur Verfügung.

Klassenzusammenstellung

Für den Tiefensumpf im normalen Modus ist es nicht allzu tragisch, wenn Sie nicht nur Crowd-Control-Klassen in Ihrer Gruppe haben. Da sich im Eingangsbereich und im späteren Verlauf der Instanz beispielsweise nur Elementare oder andere Kreaturen befinden, die keinem Schaf, keiner Kopfnuss und keiner Gedankenkontrolle verfallen, wäre ein Jäger oder ein Heine gute Wahl. Bei den humanoiden Gegnern vor Ghazan sollten Sie dennoch eine weitere Crowd-Control-Klasse heranziehen, da diese mit bis zu vier Gegnern aufwarten – darunter auch Heiler. Ob Sie nun einen Krieger, Druiden oder Paladin als Tank bevorzugen, bleibt Ihnen oder der Klassenverfügbarkeit auf Ihrem Server überlassen. Ein Heiler pro Gruppe reicht in jedem Fall vollkommen aus. Bei dem Endboss, der Schattenmutter, sollten Sie jedoch darauf achten, genügend gute Schadensklassen dabeizuhaben.

5 Dinge, die Sie wissen sollten

1. Bluthibiskus

Diese Pflanzen wachsen im Tiefensumpf an jeder Ecke und werden bei vielen Gegnern erbeutet. Jeweils fünf der roten Pflanzen können Sie im Westen der Zangarmarschen bei den Sporeggar abgeben, um Ihren Ruf bei den niedlichen Pilzwesen auf "Ehrfürchtig" zu steigern.





2. Noch jemand Kräutersammler?

Wenn Sie selbst Kräutersammler sind und diese Frage von Ihren Gruppenmitgliedern im Tiefensumpf mit „nein" beantwortet wird, können Sie sich über fette Beute freuen. Neben zahlreichen Urflechten pflücken Sie überall in der Instanz auch andere wertvolle Pflanzen.



3. „Riesen"-Ärger

Die Sumpfriesen und Tiefensumpflords bringen jeden Heiler zum Schwitzen. Diese Gegner schlagen immer stärker zu, je länger der Kampf dauert. Bei Treffern mit bis zu 10.000 Schadenspunkten hilft nur noch ein Schildwall, um dem Wipe zu entgehen. Als Entschädigung können Kräuterkundige wertvolle Pflanzen und Lebenspartikel aus den Leichen der Riesen gewinnen.



5. Diese Gegner nerven!

Im letzten Abschnitt der Instanz haben Sie es mit mehreren Gruppen von Fennrochen zu tun. Diese fliegenden Quälgeister sind im Heroischen Modus immun gegen alle Arten von Kontrollzaubern und verfügen zudem über einen nicht verhinderbaren Furchtzauber, dem man nicht widerstehen kann.



4. Planschen auf eigene Gefahr!



Solange der zweite Boss, Ghaz'an, noch nicht besiegt ist, sollten Sie um sämtliche Gewässer der Instanz einen großen Bogen machen. Lebt die Hydra nämlich noch, tummeln sich dort gefährliche Tiefensumpffrenzies. Diese Fische greifen in Schwärmen jeden an, der eine kleine Erfrischung im kühlen Nass sucht.

Die Instanz auf einen Blick:

Ort: Zangarmarschen, Scherbenwelt (PC-Games-Weltkarte L, 09)
Eingang: Der Eingang zum Tiefensumpf ist in der Abbildung oben gelb markiert.
Spielzeit: 1,0 - 1,5 Stunden
Spieler: 5
Bosse: Hungarfenn, Ghaz'an, Sumpffürst Musel'ek, Die Schattenmutter



Die besten Stücke:

Hassbringer
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihand Streitkolben
212 - 318 Schaden
Tempo 3.60
(73.6 Schaden pro Sekunde)
+25 Stärke
+21 Ausdauer
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus +4 Stärke
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 22.

Roben des Weissagers
Wird beim Aufheben gebunden
Brust Stoff
129 Rüstung
+18 Intelligenz
+18 Ausdauer
+11 Willenskraft
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus +4 Kritische Zaubertrefferwertung
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 28.

Schienbeinschützer des eisernen Wächters
Wird beim Aufheben gebunden
Beine Platte
841 Rüstung
+32 Stärke
+33 Ausdauer
Gelber Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus +4 Trefferwertung
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 7.

Talisman der Hartnäckigkeit
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+30 Ausdauer
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht Ihre Abhärtungswertung um 20.

Die komplette Loot-Liste finden Sie wie immer auf www.buffed.de

Torkelbalgbrustschutz
Wird beim Aufheben gebunden
Brust Schwere Rüstung
539 Rüstung
+16 Ausdauer
+19 Intelligenz
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Roter Sockel
Sockelbonus +4 Beweglichkeit
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 21.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 44.

Zangarzahnklinge
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand Dolch
36 - 88 Schaden
Tempo 1.50
(41.3 Schaden pro Sekunde)
+13 Ausdauer
+14 Intelligenz
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 12.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 61.

Glänzende Perlen der Einsicht
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+15 Intelligenz
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 11.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 25.

Tunika des Nachtwächters
Wird beim Aufheben gebunden
Brust
Leder
244 Rüstung
+27 Ausdauer
+21 Intelligenz
+18 Willenskraft
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus Alle 5 Sek. 2 Mana
Benötigt Stufe 63
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 26.

A: Die Eingangshöhle



Abschnitt A

- Boss
- Gegner
- Gegner-Gruppe
- Optionale Gegner
- Wipe-Gefahr!
- Patrouille

Die Eingangshöhle wirkt zunächst verwirrend groß und überfüllt. Beim zweiten Blick werden Sie jedoch feststellen, dass Sie etliche Gegner einfach stehen lassen können. Arbeiten Sie sich nahe des Sees von Gruppe zu Gruppe vor. Holen Sie vorsichtig die patrouillierenden Tiefenfledermäuse zu sich und beseitigen Sie sie, bevor Sie sich dem ersten Sumpfriesen stellen. Der Kampf wird zeigen, wie gut Krieger, Schadensausteiler und Heiler sich aufeinander einstellen können. Arbeiten Sie sich jetzt bis zur Rampe vor, halten Sie Abstand zu den Frenzys im Wasser und stellen Sie sich Ihrem ersten Bossgegner!



GROSSBUCHSTABEN = Gegnerfähigkeiten   Kursiv = Spielerfähigkeit

A: Tiefenfledermaus

Lebenspunkte: 15.000
Fähigkeiten: TENTAKELHIEB – Trifft mit 150 zusätzlichem Schaden, wenn sie sich hinter dem Gegner befindet.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: *EISKÄLTEFALLE, SCHLAF, FURCHT*
Taktik: Die Fledermäuse lassen sich gut vor allen anderen Gegnern töten.

B: Tiefensumpfschlurfer

Lebenspunkte: 12.000
Fähigkeiten: JUCKENDE SPOREN -Infiziert das Ziel mit juckenden Sporen, die nach acht Sekunden explodieren und eine schwere Krankheit verursachen. PILZNACHWACHSEN - Heilt einen Verbündeten um einen festgelegten Wert und heilt dann 21 Sekunden lang alle drei Sekunden weiteren Schaden.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: *EISKÄLTEFALLE*
Taktik: Den Tiefensumpfschlurfer als Erstes töten und beim Wirken von JUCKENDE SPOREN und PILZNACHWACHSEN unterbrechen.

C: Tiefensumpflauerer

Lebenspunkte: 15.000
Fähigkeiten: WILDWUCHS – Erhöht den vom Zaubernden verursachten körperlichen Schaden unbegrenzt lang um 50 Prozent.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: *EISKÄLTEFALLE*
Taktik: Den Tiefensumpflauerer kontrollieren und zuletzt beseitigen. Sobald WILDWUCHS einsetzt, möglichst schnell möglichst viel Schaden machen, um ihn zu töten.

D: Sumpfriese

Lebenspunkte: 36.000
Fähigkeiten: TRAMPELN - Verursacht körperlichen Schaden bei in der Nähe befindlichen Feinden.
WACHSTUM - Schaden um 15 Prozent erhöht.
PILZBEFALL - Hüllt einen Gegner in Pilze ein, fügt Schaden zu und verlangsamt ihn. Dieser Effekt nimmt mit der Zeit ab.
WUTANFALL - Verursachter körperlicher Schaden um 1, Angriffstempo um 30 Prozent erhöht.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: nicht kontrollierbar
Taktik: Den Sumpfriesen immer einzeln und in sicherem Gebiet bekämpfen.

Tiefensumpffrenzy (In allen Gewässern)

Lebenspunkte: 18.000
Fähigkeiten: RÜSTUNG DURCHSTECHEN - Verringert die Rüstung eines Feindes 20 Sekunden lang um 75 Prozent.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: nicht kontrollierbar
Taktik: Den Tiefensumpffrenzys aus dem Weg gehen – nicht zu nahe am Wasser laufen!

So besiegen Sie:

Hungarfenn

Die Taktik, um gegen den Riesen zu gewinnen, ist leicht zu durchschauen und nach einer Einspielphase leicht umzusetzen. Sämtliche Gruppenmitglieder müssen vorerst nur eines beachten: Halten Sie sich von den Pilzen fern und den Krieger am Leben. Zusätzlich sollten Schadensklassen darauf achten, wie üblich nicht die Aufmerksamkeit Hungarfenns zu bekommen.
Im letzten Teil des Kampfes heißt es: Fernhalten. Sobald Hungarfenn sich einwurzelt, gehen Sie auf Abstand. Ist er wieder frei, geht es weiter wie bisher.

Giftige Pilze

Um den Pilzen sicher zu entgehen und nicht vollkommen überraschend in einem zu stehen, empfehlen wir die Aktivierung der Namensanzeige. Durch einmaliges Benutzen der V-Taste sehen Sie die Pilze um sich herum, schon bevor sie aus dem Boden sprießen und stehen somit immer auf der sicheren Seite. Sollten Sie es doch einmal nicht schaffen, sich rechtzeitig aus dem Staub zu machen, warnen Sie Ihren Heiler im Gruppenchat. Auch Verbände oder Heiltränke können Ihnen an dieser Stelle das Leben retten.

Eingewurzelt

Hat Hungarfenn 80 Prozent seiner Lebenspunkte verloren, beginnt er sich einzuwurzeln. Das ist für Sie das Zeichen, sich möglichst weit von ihm zu entfernen. Diese Regel gilt auch für Krieger, denn sämtlicher Nahkampfschaden heilt den Boss in dieser Phase. Auch Fernkämpfer halten sich in den folgenden Sekunden zurück, da sonst die Gefahr besteht, die Aufmerksamkeit Hungarfenns zu haben, sobald er die Wurzeln entfernt. Wenn er wieder frei kommt, können Sie wie gehabt vorgehen: Pilzen ausweichen, Krieger heilen, Schaden aufladen - und schon liegt Ihr erster Boss im Tiefensumpf am Boden.

Hungarfenns Fähigkeiten auf einen Blick



LEBENSPUNKTE: 65.000

Im Kampf gegen Hungarfenn achten Sie immer darauf, dass Sie nicht in den tödlichen Pilzen stehen. Der Rest klappt von ganz alleine.

FAULIGE SPOREN: Haben Sie Hungarfenn auf 20 Prozent seiner Lebenspunkte gebracht, wurzelt er sich ein. FAULIGE SPOREN heilt ihn nun für jeden Nahkampfschaden, den er bekommt.
TIEFENSUMPFPILZE: Während des gesamten Kampfes tauchen immer wieder Pilze an beliebigen Stellen im Kampfbereich auf. Sie verursachen reichlich Naturschaden, explodieren und hinterlassen eine Giftwolke.

Die komplette Lootliste:
Geben Sie auf www.buffed.de folgenden Webcode in die BLASC-Suchmaske ein: WC1208

B: Ghaz'ans Unterschlupf



Dieser Teil des Tiefensumpfs ist merklich schwerer zu bewältigen. Auf dem Weg zu Ghaz'an müssen Sie zahlreiche Gruppen von Humanoiden beseitigen, die mit bis zu vier Gegnern zusammen stehen. Hier ist Crowd-Control oberstes Gebot. Entscheiden Sie vor dem Kampf immer zuerst, was Sie mit dem Heiler in den Gruppen tun und achten Sie auf die Naga-Patrouillen.



E: Myrmidone der Zornflossen

Lebenspunkte: 16.000
Fähigkeiten: KORALLENSCHLIFF - Fügt einem Feind 15 Sekunden lang alle drei Sekunden körperlichen Schaden zu.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: *EISKÄLTEFALLE, KOPFNUSS, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Die Myrmidonen sind meistens zu zweit. Einen kontrollieren oder durch einen Ersatz-Tank „beschäftigen", den zweiten sofort töten.

F: Wachposten der Zornflossen

Lebenspunkte: 16.000
Fähigkeiten: SCHLAG - Schlägt einen Feind und fügt Waffenschaden plus fünf zu.
SCHILDSCHLAG - Schlägt mit dem Schild, verursacht körperlichen Schaden und unterbricht acht Sekunden lang das Wirken des Zaubers.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: *EISKÄLTEFALLE, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Einen Wachposten immer kontrolliert halten. Achtung, diese Gegner können Verstohlenheit entdecken.

G: Orakel der Finsterblut

Lebenspunkte: 13.000
Fähigkeiten: SCHATTENBLITZ - Schleudert einen Blitz aus dunkler Magie auf einen Feind und verursacht 192 bis 258 Schattenschaden.
VERSENGEN - Versengt einen Feind und verursacht 136 bis 184 Feuerschaden.
FROSTBLITZ - Fügt einem Feind 72 bis 94 Frostschaden zu und verringert vier Sekunden lang sein Bewegungstempo.
FROSTNOVA - Verursacht 56 bis 64 Frostschaden bei in der Nähe befindlichen Feinden und macht sie bis zu fünf Sekunden lang bewegungsunfähig.
FEUERBALL - Fügt einem Gegner 192 bis 258 Feuerschaden zu.
VERDERBNIS - Verdirbt in der Nähe befindliche Feinde und fügt ihnen 24 Sekunden lang alle 3 Sekunden Schattenschaden zu.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer
Kontrollierbar durch: *EISKÄLTEFALLE, KOPFNUSS, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Der Stoffträger ist auch ohne Kontrolle leicht und schnell zu besiegen.

H: Stammesangehöriger der Finsterblut

Lebenspunkte: 16.000
Fähigkeiten: SCHLAG - Schlägt einen Feind und fügt Waffenschaden plus acht zu.
WUTANFALL - Verursachter körperlicher Schaden um eins erhöht.
Angriffstempo um 30 Prozent erhöht.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar durch: *EISKÄLTEFALLE, KOPFNUSS, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Dieser Nahkämpfer ist weniger gefährlich.

I: Krieger der Zornflossen

Lebenspunkte: 16.000
Fähigkeiten: SCHLAG - Schlägt einen Feind und fügt Waffenschaden plus fünf zu.
SCHILDSCHLAG - Schlägt mit dem Schild des Zaubernden auf einen Feind ein, verursacht körperlichen Schaden und unterbricht acht Sekunden lang das Wirken des Zaubers.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar: *EISKÄLTEFALLE, KOPFNUSS, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Den Krieger kontrollieren oder durch einen Ersatz-Tank „beschäftigen". Der ausgeteilte Schaden ist relativ gering.

K: Speerträger der Finsterblut

Lebenspunkte: 13.000
Fähigkeiten: VIPERNBISS - Beißt das Ziel und zieht acht Sekunden lang 1.368 Mana ab.
WERFEN - Wirft eine Waffe nach einem Feind und fügt 286 bis 386 körperlichen Schaden zu.
Pull-Verhalten: Fernkämpfer
Kontrollierbar durch: *EISKÄLTEFALLE, KOPFNUSS, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Der Speerträger lässt sich am leichtesten per GEDANKENKONTROLLE zur Gruppe ziehen. Laufen Sie sonst außer Reichweite von WERFEN oder begeben Sie sich vorsichtig in den Nahkampf.

J: Heiler der Finsterblut

Lebenspunkte: 13.000
Fähigkeiten: ERNEUERUNG - Heilt einen Verbündeten 15 Sekunden lang alle drei Sekunden.
GEBET DER HEILUNG - Ruft heilige Magie herbei, um in der Nähe befindliche Gruppenmitglieder zu heilen.
HEILIGES LICHT - Ruft heilige Magie herbei, um einen Verbündeten zu heilen.
Pull-Verhalten: Heiler
Kontrollierbar durch: *EISKÄLTEFALLE, KOPFNUSS, VERWANDLUNG, GEDANKENKONTROLLE, VERFÜHRUNG, FURCHT*
Taktik: Sofort aus dem Kampf nehmen oder als Erstes bekämpfen. Heilzauber müssen unterbrochen werden.

Ghaz'ans Fähigkeiten auf einen Blick



LEBENSPUNKTE: 59.000

Gewusst wie: Wenn Sie sich an unsere Tipps halten, wird Ghaz'an Ihnen keinerlei Probleme bereiten. Ein Sturz ins Wasser ist dann nur noch eine willkommene Abwechslung!

SÄUREATEM: Fügt jedem Feind in einem Kegel vor dem Zaubernden 200 Naturschaden und zusätzlich alle drei Sekunden 20 Schaden zu. Hält 20 Sekunden lang an. Der Effekt kann mehrmals auf einem Ziel wirken.

SCHWANZFEGER: Fügt Feinden in einem kegelförmigen Bereich hinter dem Zaubernden 600 bis 1.000 Schaden zu und stößt sie zurück.

WUTANFALL: Erhöht eine Minute lang das Angriffstempo des Zaubernden um 30 Prozent und den von ihm zugefügten körperlichen Schaden um eins.

Die komplette Lootliste:
Geben Sie auf www.buffed.de folgenden Webcode in die BLASC-Suchmaske ein: WC1358

So besiegen Sie:
Ghaz'an

Ähnlich wie bei Hungarfenn gibt es auch bei Ghaz'an nur wenige Dinge, die Sie beachten müssen, um den Kampf lebend zu verlassen. Wichtig ist, an welcher Stelle Sie die Riesenechse bekämpfen und ob alle Gruppenmitglieder sich daran halten. Denn hier gilt: Je weniger Sie hin und her laufen, desto höher Ihre Chance, keinen Schaden zu bekommen.

Der beste Standpunkt

Um Ghaz'an den Wind aus den Segeln zu nehmen, tanken Sie ihn am Ende des Rohres, das auf sein Plateau führt. Ein Jäger würde es Ihnen hier erleichtern, den Boss per *Irreführung* zum Krieger zu holen. Auf dem Rohr besteht kaum Gefahr, dass ein Mitspieler vom SCHWANZFEGER erwischt und möglicherweise ins Wasser geschleudert wird. Heiler und Schadensausteiler stehen seitlich von der Echse und Ihr Heiler braucht nichts weiter zu tun, als den Krieger zu heilen. Da Ghaz'ans verursachter Schaden recht moderat ausfällt, könnte Ihnen höchstens der SÄUREATEM zusetzen. Aber auch dieser lässt sich in den meisten Fällen wegheilen.

Doch im Wasser

Sollte es trotzdem passieren, dass einer Ihrer Mitspieler vom SCHWANZFEGER getroffen im Wasser landet, heißt es Eile! Denn hier unten lauern noch ein paar gefährliche Frenzys, die zu mehreren angreifen und ordentlich zuhauen. Eine kleine Rampe führt Sie aus dem Wasser hinaus und wieder hoch zu Ghaz'an. Sofern Sie der Heiler der Gruppe sind, sollten Sie sich beeilen.



C: Das Höhlensystem



Im letzten Teil der Instanz sind die Gegner noch ein wenig stärker. Fennrochen wirken einen Furchtzauber auf Ihre Gruppe und Tiefensumpflords hauen ganz besonders kräftig zu. Die Dreiergruppen, bestehend aus Insekten, sind zwar nervig, aber keine besondere Herausforderung. Der Weg durch diese Gegner ist kurz und die nächste blaue Beute wartet schon!

L: Fennrochen

Lebenspunkte: 16.000
Fähigkeiten: PSYCHISCHES ENTSETZEN - Erfüllt einen Feind mit Furcht, woraufhin er bis zu drei Sekunden lang voller Schrecken flüchtet.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar durch: *WINTERSCHLAF, EISKÄLTEFALLE, WIRBELSTURM, FURCHT*
Taktik: Halten Sie mindestens einen Fennrochen kontrolliert und fokussieren Sie den Schaden auf den übrigen.

M: Lykulstecher

Lebenspunkte: 16.000
Fähigkeiten: LYKULRASEREI - Das Angriffstempo wird um 100 Prozent erhöht. Bei jedem Nahkampfangriff wird ein Naturschaden zugefügt.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar durch: *EISKÄLTEFALLE, WIRBELSTURM, FURCHT*
Taktik: Der Stecher teilt am meisten Schaden aus und muss als Erstes getötet werden. Die Lykulwespen unter Kontrolle halten.

N: Lykulwespe

Lebenspunkte: 15.000
Fähigkeiten: GIFT SPUCKEN - Schießt Gift auf einen Gegner, fügt Naturschaden zu und verursacht danach zehn Sekunden lang alle fünf Sekunden zusätzlichen Schaden.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar durch: *EISKÄLTEFALLE, WIRBELSTURM, WINTERSCHLAF, FURCHT*
Taktik: Die Wespen unter Kontrolle halten, bis der Lykulstecher beseitigt ist.

O: Tiefensumpflord

Lebenspunkte: 45.000
Fähigkeiten: WEGSCHLAGEN - Fügt einem Feind normalen Schaden plus 30 zu und stößt ihn zurück.
WACHSTUM - Schaden um 15 Prozent erhöht.
PILZBEFALL - Hüllt einen Gegner in Pilze ein, fügt Schaden zu und verlangsamt ihn. Dieser Effekt nimmt mit der Zeit ab.
Pull-Verhalten: Nahkämpfer
Kontrollierbar durch: nicht kontrollierbar
Taktik: Der Riese schlägt kräftig zu und hat eine Menge Lebenspunkte. Zudem hat er einen enormen Aggro-Radius. Er wird allein bekämpft. Schadensausteiler sollten es vermeiden, seine Aufmerksamkeit zu bekommen. Krieger kämpfen immer mit dem Rücken zur Wand, um nicht weggeschleudert zu werden. Zauber, die seinen ausgeteilten Schaden verringern (Fluch der Schwäche, Donnerknall, Demoralisierendes Gebrüll), sind während des Kampfes sehr hilfreich.



Musel'eks Fähigkeiten
auf einen Blick



LEBENSPUNKTE: 53.000

Wie fast alle Jäger ist auch Musel'ek ohne seinen Begleiter nur noch ein Schatten seiner selbst. Bis auf seine Eiskältefalle hat er dann nicht mehr viel zu bieten.

EISKÄLTEFALLE - Friert alle umstehenden Spieler für fünf Sekunden ein.
MEHRFACHSCHUSS - Feuert eine Salve von Geschossen auf einen Feind und seine nächsten Verbündeten ab, fügt normalen Schaden plus 200 zu, wirkt auf bis zu drei Ziele.
WEGSCHLAGEN - Fügt einem Feind normalen Schaden plus 30 zu und stößt ihn zurück.
MAL DES JÄGERS - Legt das Mal des Jägers auf das Ziel und erhöht dabei die Distanzangriffskraft aller Angreifer gegen dieses Ziel um 1.500. Hält 20 Sekunden lang an.
ABSCHRECKUNG - Erhöht bei Aktivierung Ihre Ausweich- und Parierchance zehn Sekunden lang um 25 Prozent.
GEZIELTER SCHUSS - Ein gezielter Schuss, der den Distanzschaden um 600 erhöht.

Klaues Fähigkeiten



LEBENSPUNKTE: 41.000

Wird Klaue zuerst im Kampf beseitigt, ist Musel'ek keine Gefahr mehr.

ZERMALMEN - Erhöht den nächsten Angriffsschaden um 150.
WUTANFALL - Erhöht 20 Sekunden lang das Angriffstempo des Zaubernden um 60 Prozent und den von ihm zugefügten körperlichen Schaden um 75.
HALLENDES GEBRÜLL - Verringert 20 Sekunden lang die Rüstung von in der Nähe befindlichen Feinden um 50 Prozent.

So besiegen Sie:
Musel'ek

Der Jäger und sein Begleiter könnten für unerfahrene Spieler durchaus unangenehm zu bekämpfen sein. Beide müssen beschäftigt werden und Bosse lassen sich, wie allgemein bekannt, in keine Form des Crowd-Controls bekommen. Es heißt also für Ihre Gruppe, gut zu organisieren. Klaue muss im Kampf als Erstes fallen und alle Schadensausteiler fokussieren ihren Schaden auf ihn. Musel'ek kann links liegen gelassen werden, sollte jedoch kurz vom Krieger angetankt werden, um nicht auf den Heiler zu gehen. Wird nach diesem Schema gekämpft, kann der Kampf eigentlich nur ein Erfolg werden.

Zuerst den Begleiter

Den nervigen Bären nimmt sich Ihre Gruppe als Erstes vor. Er hat nur wenige Spezialattacken, die allesamt keine größeren Probleme darstellen. Wird der volle Schaden auf den Bären ausgefahren, kippt dieser schneller um, als man meinen könnte. Da der Schaden moderat und die Zeit mit dem Bär nur kurz ist, kann auch ein „Aushilfstank" Klaues Aufmerksamkeit halten. Ein Schamane, Jäger oder ein Schurke können dem Krieger unterstützend zu Hilfe kommen, während dieser sich mit Musel'ek beschäftigt. Ihr Heiler sollte natürlich trotzdem auf beide ein wachsames Auge haben.

Dann der nervige Jäger

Ist Klaue gefallen, widmet sich die gesamte Gruppe Musel'ek, der schon bald seine Spezialangriffe auffahren wird. Die EISKÄLTEFALLE ist der nervigste davon, da sie alle Gruppenmitglieder für einige Sekunden einfriert und Musel'ek so genügend Zeit hat, sich ein Ziel zu suchen und einen GEZIELTEN SCHUSS anzusetzen. Der betroffene Spieler wird natürlich sofort geheilt und der Schaden auf Musel'ek kann weitergehen. Der Kampf gegen ihn ist zwar etwas chaotisch, aber doch ein leichtes, sofern Klaue ab 20 Prozent seiner Lebenspunkte freundlich in einer Ecke sitzt.

Die komplette Lootliste:
Geben Sie auf www.buffed.de folgenden Webcode in die BLASC-Suchmaske ein: WC1357



So besiegen Sie:
Die Schattenmutter

Die Schattenmutter ist auch im normalen Modus des Tiefensumpfs ein ernst zu nehmender Gegner. Ihre Fähigkeiten können harmlos für die Gruppe sein - mit viel Pech aber tödlich. Ist zum Beispiel regelmäßig der Heiler von LEVITIEREN betroffen und hängt somit mehrere Sekunden untätig in der Luft, kann das schon einmal den Tod des Tanks bedeuten. Auch der KETTENBLITZSCHLAG trifft tödlich, wenn nicht gerade zuvor ordentlich geheilt wurde.

Nicht drängeln!

Um zu viel Schaden von vornherein zu vermeiden, halten Sie während des Kampfes großzügigen Abstand zu Ihren Mitspielern. Positionieren Sie sich um die Schattenmutter herum, aber achten Sie darauf, nicht außer Reichweite des Heilers zu stehen. Die Gefahr, dass ein KETTENBLITZSCHLAG jetzt überspringt, ist verschwindend gering - Ihre Überlebenschance umso größer. Sollte einer Ihrer Mitspieler nun von LEVITIEREN betroffen sein, hat der Heiler ein Auge auf ihn. Der magische Effekt kann entfernt werden und Fernkämpfer können auch aus der Luft Schaden machen, solange Sie nicht still gelegt sind. Achten Sie aber trotzdem darauf, dass der erhaltene Fallschaden nicht tödlich wird und greifen Sie zur Not auf Heiltränke oder Verbände zurück.

Kurzer Prozess

Wird genug Abstand gehalten und genug Schaden aufgefahren, ist die Schattenmutter schnell erledigt. Mit viel Pech erwischt LEVITIEREN Ihren Heiler. Hoffen Sie also, dass es eher die Fernkämpfer trifft. Um den Kampf schleunigst zu beenden und Gefahren aus dem Weg zu gehen, gilt auch hier: Schaden, Schaden, Schaden. Je schneller die Schattenmutter am Boden liegt, desto mehr Überlebende wird es geben.

Die Fähigkeiten der Schattenmutter
auf einen Blick



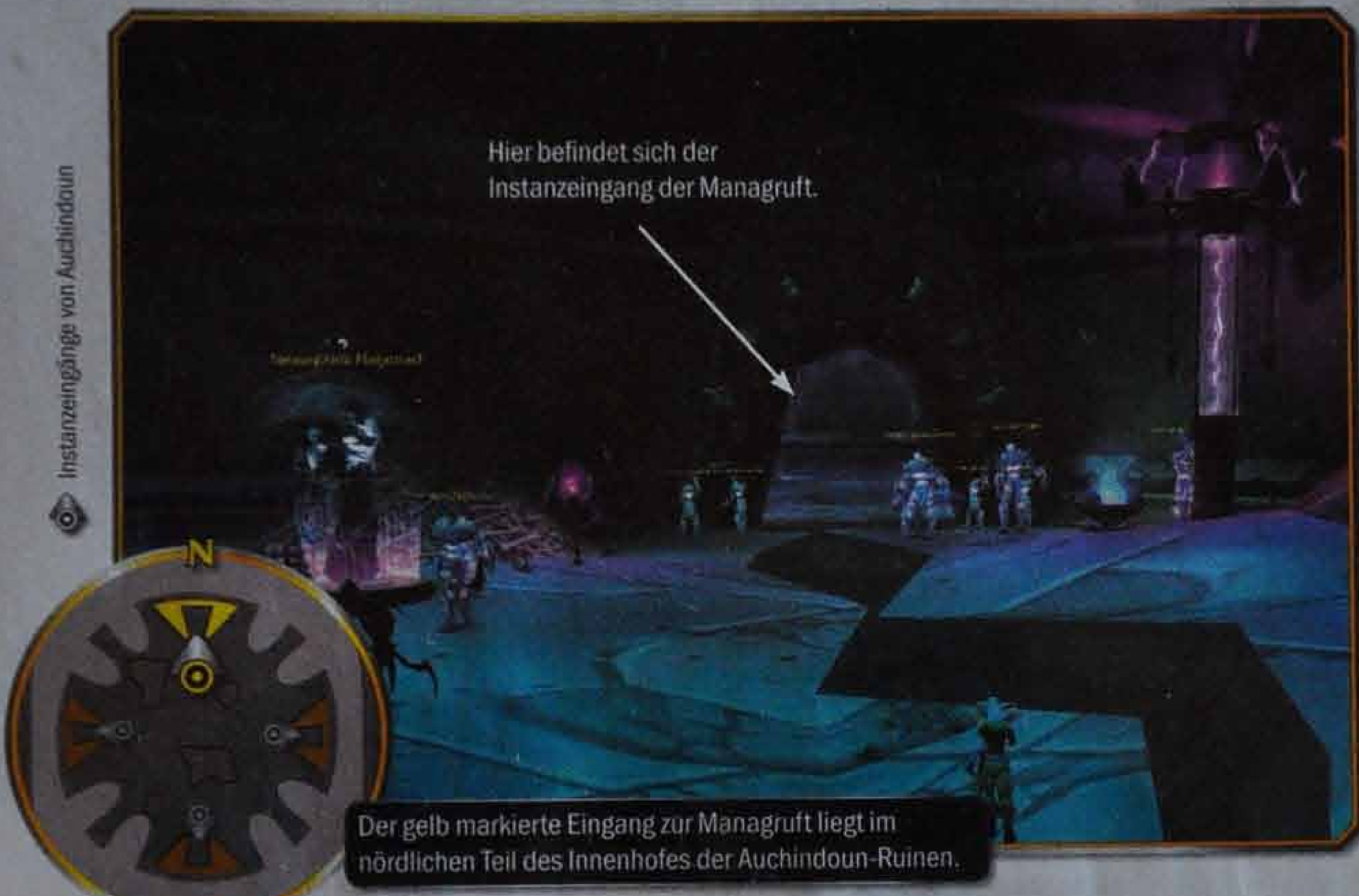
LEBENSPUNKTE: 75.000

Die Schattenmutter wird Ihnen zeigen wollen, wer die Hosen an hat. Fahren Sie alles an Schaden auf, was Sie haben.

KETTENBLITZSCHLAG: Trifft einen Feind mit einem Blitzschlag, der auf einen in der Nähe befindlichen Feind überspringt. Der Zauber wirkt sich auf bis zu fünf Ziele aus und verursacht bei jedem folgenden Ziel immer größeren Naturschaden.
STATISCHE AUFLADUNG: Lädt einen Gegner mit Energie auf und verursacht 1.619 bis 1.881 Naturschaden. Während das Ziel davon betroffen ist, verursacht es durch die Aufladung bei seinen nahen Verbündeten ebenfalls regelmäßig Naturschaden.
LEVITIEREN: Wirbelt das gewählte Ziel hoch in die Luft und belegt den Spieler anschließend mit STILLLEGUNG, um ihn dort an Ort und Stelle zu halten.

Die komplette Lootliste:
Geben Sie auf www.buffed.de folgenden Webcode in die BLASC-Suchmaske ein: WC1356

Auchindoun:
Managruft



Instanzeingänge von Auchindoun

Der gelb markierte Eingang zur Managruft liegt im nördlichen Teil des Innenhofes der Auchindoun-Ruinen.

Die Instanz auf einen Blick

Ort:	Im Süden der Wälder von Terokkar (PC-Games-Weltkarte U,15)
Stufen:	63-66
Spielzeit:	1-2 Stunden
Spieler:	5
Bosse:	Pandemonius Tavarok Nexusprinz Shaffar
Optimale Gruppe:	Krieger, Priester, Schurke, Magier, Hexenmeister

Ein Magier macht mit seiner VERWANDLUNG die Instanz insgesamt ungemein leichter. Außerdem empfiehlt sich ein Priester, der sowohl mit seinem Schattenschutz-Buff als auch mit MAGIEBANNUNG den zu erleidenden Schaden mindert. **Alternativ** zum Magier arbeiten Jäger mit Fallen, Hexenmeister mit VERFÜHRUNG oder Schurken mit der VERBESSERTEN KOPFNUSS.

Die Managruft ist die leichteste der vier Instanzen in Auchindoun, einer Katakomben-Anlage inmitten der Knochenwüste in den Wäldern von Terokkar. Wenn Sie die ringförmige Anlage betreten, befinden sich die Eingänge zu den Instanzen im Norden (Managruft), Süden (Schattenlabyrinth), Westen (Auchenaikrypta) und Osten (Sethekkhallen). In der Mitte des Platzes ist ein Instanzstein, mit dem Sie zu zweit Ihre Mitspieler herporten können. Durch seine zentrale Position ist dieser Fleck auch sehr beliebt für Duelle.

Jede der vier Instanzen hat einen Vorraum, in dem sich NPCs mit Quests aufhalten. Vor der Managruft verweilt Nexusprinz Haramad, bei dem Sie zwei Quests annehmen können. Die dritte Quest für die Managruft ist eine Begleitquest und muss in der Instanz gestartet werden, doch dazu später mehr.

So bereiten Sie sich vor

Ein Magier in der Gruppe ist in der Managruft wünschenswert: Er kann per VERWANDLUNG immer einen der zahlreichen Feinde effektiv aus dem Kampf nehmen und obendrein kriegt Ihre Gruppe kostenloses Wasser, um dem hohen Manaverbrauch entgegenzuwirken. Fehlt der Magier, sollten die Heiler und Zauberklassen literweise Wasser im Gepäck haben. Da die Kämpfe insgesamt alle recht kurz und heftig sind, lohnt es sich, schadenssteigernde Mittelchen einzuwerfen. Tränke, Wetzsteine, Gifte – hier hilft einfach alles, um die Gegner rasch ins Jenseits zu befördern. Denn Schnelligkeit und hoher Schaden sind in der Managruft eher gefragt als Zähigkeit und Ausdauer.

Magie ist alles

Sie müssen zwingend einen Spieler dabeihaben, der Magie bannen kann (Paladin oder Priester). Ansonsten haben Sie es dreifach so schwer. Denn viele Magie-Effekte der Gegner sind so zerstörerisch, dass Sie kaum dagegen anheilen können. In der gesamten Instanz haben Sie es mit deutlich mehr Magieschaden als körperlichem Schaden



AUFTRAGGEBER Nexusprinz Haramad vergibt Aufträge für die Managruft. Sollten Sie erfolgreich sein, leuchtet dieses Fragezeichen nach der Instanz gelb auf.



GEDRÄNGE In der Managruft geht's zu wie beim Sommerschlussverkauf im Kaufhaus. Ohne Timing und gutes Pullen haben Sie schnell alle Gegner am Hals.

zu tun. Ausrüstungsgegenstände mit Arkan- oder Schattenresistenz erleichtern viele Kämpfe. Vor allem der Tank sollte über ein paar Resistenzgegenstände verfügen. Sonst muss er übermäßig viel einstecken, sobald er von drei oder mehr Feinden attackiert wird.

Dann kann's losgehen

Zu Beginn der Instanz treffen Sie auf Astrale Grufträuber und Strauchdiebe. Diese Gegner sind nicht besonders schwer zu besiegen. Lediglich der SCHILDSCHLAG des Strauchdiebs, der recht hohen Schaden macht (950 bis 1.400), und der STURMANGRIFF des Grufträubers sind fies, da sie Heiler für kurze Zeit unterbrechen können. In seltenen Fällen passiert sowas natürlich genau dann, wenn der Tank nur noch 20 Prozent Leben hat. Daher gilt: Auch bei kleinen Gegnergruppen so viele Feinde wie möglich unschädlich machen (VERWANDLUNG, EISKÄLTEFALLE, VERFÜHRUNG oder KOPFNUSS), und selbst den Schaden immer auf ein Ziel konzentrieren.

Gleich zu Beginn der Instanz können versehentlich zwei patrouillierende Gegner in den Kampf mit eingreifen; warten Sie daher die Patrouille ab. Im ersten Raum lauern in der Nähe des Ausgangs zwei Gegnergruppen, die Sie gesondert zu sich in den Gang locken und dort bekämpfen sollten. In diesen Gruppen befinden sich auch zum ersten Mal Astrale Zauberhexer. Diese sind, was ihre Attacken betrifft, ziemlich gemein: Sie wirken ARKANE GESCHOSSE, bleiben daher gerne mal stehen, anstatt zum Tank zu laufen (hier helfen STILLE oder GEGENZAUBER), und wirken auf einen oder mehrere Spieler den Zauber VERLANGSAMEN. Dieser ist insofern unangenehm, als dass der Tank damit stark in seiner Aggro-Kontrolle eingeschränkt wird. Wird indes ein Heiler getroffen, kann dieser nicht mehr schnell die Position wechseln, um ein Gruppenmitglied außerhalb der eigenen Zauberspruch-Reichweite zu heilen.

Diese Magie sollte daher entfernt werden, damit alle Gruppenmitglieder mobil bleiben und auf mögliche kritische Situationen (der Tank ist für den Heiler nicht in Sichtweite, ein Stoffträger wird angegriffen) reagieren können. Zudem beschwören die Astralen Zauberhexer Arkane Bestien, die mit ARKANEN EXPLOSIONEN durch Ihre Gruppe wüten. Die Bestien sollten also ebenfalls schnell fallen, sonst kommt der Heiler ruck, zuck ins Schwitzen.

Mit derselben Vorgehensweise beseitigen Sie die Zweier-Patrouille in der Mitte des Raumes (Vorsicht: Pullen Sie nicht ungewollt andere Gegner mit!) und die beiden Gruppen links und rechts hinten im Raum. Dann dürfen Sie sich auf den Kampf mit Pandemonius einstellen (siehe Boss-Kasten auf der nächsten Seite).

Die Gegner werden fieser

Im nächsten Raum erwarten Sie Gruppen aus zwei bis vier Gegnern. Hier gesellt sich abermals eine neue Sorte dazu: der Astrale Priester. Dieser macht mit seinem Flächenschaden HEILIGE NOVA um die 800 Scha-

Die fiesesten Trashmobs



Astraler Grufträuber

WAS ER KANN: Teilt etwas mehr Schaden aus als seine zaubernden Kollegen. Wirkt STURMANGRIFF auf zufällige Ziele und betäubt diese damit für zwei Sekunden. Hat außerdem SEELENSCHLAG auf Lager, ein Angriff, der viel Schaden verursacht (900 bis 1.600 Schadenspunkte).
GEGENMITTEL: Sollte vom Tank, Schurken oder Begleiter des Jägers beschäftigt werden. Heben Sie sich die VERWANDLUNG des Magiers für schwierigere Gegner auf.



Astraler Zauberhexer

WAS ER KANN: Wirkt VERLANGSAMEN, beschwört Arkane Bestien und schießt mit ARKANEN GESCHOSSEN um sich.
GEGENMITTEL: Unterbrechen Sie ihn beim Beschwören der Bestien. Der Zauberhexer fällt schnell – also konzentrieren Sie den Schaden Ihrer Gruppe auf ihn.



Nexus-Schrecken

WAS ER KANN: Gefährlich ist nur sein PSYCHISCHER SCHREI, der einen Furcht-Effekt [illegible].
GEGENMITTEL: Kann meist einzeln bekämpft werden, immer weit abseits von anderen Gegnergruppen.



Astraler Priester

WAS ER KANN: Seine HEILIGE NOVA macht Flächenschaden und heilt dabei ihn und seine Schergen.
GEGENMITTEL: Feuerkonzentration und ein wenig Tempo sind hier angesagt. Sein SCHILD hält nicht viel Schaden aus, genau wie er selbst.



Manasauger

WAS ER KANN: Seine ARKANEN BLITZE und sein MANABRAND sind äußerst unangenehm. Sein FEENFEUER ist dagegen harmlos.
GEGENMITTEL: Kann meist einzeln bekämpft werden, immer abseits von anderen Gegnergruppen.

Quests in der Managruft

Name	Questgeber	Ziele
Sicherheit geht vor (teilbar)	Konstrukteur Morphalius vor dem Eingang der Managruft	- Nexusprinz Shaffar töten - Seine Bandagen zu Haramad bringen
Die Konkurrenz untergraben (nicht teilbar)	Nexusprinz Haramad vor dem Eingang der Managruft	- 10 Astrale Grufträuber, 5 Astrale Zauberer, 5 Nexuswandler und 5 Astrale Zauberhexer töten - Transporterplattform aktivieren
Jemandes Arbeit zahlt sich aus (nicht teilbar)	Kryoingenieur Sha'heen in der Managruft	- Kryoingenieur Sha'heen eskortieren (Startet nach Abschluss von „Sicherheit geht vor")



Pandemonius

Dieser Fiesling ist die erste schwere Hürde der Instanz. Genaues Timing ist der Schlüssel zum Erfolg.

Pandemonius stellt für viele Gruppen die schwerste Herausforderung der gesamten Instanz dar. Dabei gilt es lediglich, ein paar wichtige Dinge zu beachten, um diesen Kampf erfolgreich zu meistern.

Es versteht sich von selbst, dass Sie den ganzen Raum von Gegnern säubern, bevor Sie gegen Pandemonius antreten. Der Tank Ihrer Gruppe kann dann anschließend den Kampf einläuten. Pandemonius macht ausschließlich Schattenschaden. Daher erleichtern Sie sich den Kampf extrem, wenn Sie über einen Priester mit Schattenschutz-Buff oder einen Paladin mit Schattenschutzaura verfügen. Dabei muss es sich nicht zwingend um einen gut gepanzerten Krieger handeln, denn die Standardattacke von Pandemonius ist relativ schwach und besteht ebenfalls aus Schattenschaden, nicht aus physischem Schaden. Der Tank sollte demzufolge seine Ausrüstung mit den Werten Blocken, Parieren und Verteidigung ablegen und stattdessen eher auf die Werte Ausdauer oder Schattenresistenz umsatteln. Dies gilt auch für die restlichen Spieler: Jedes bisschen Schattenresistenz ist hier von Vorteil.

Pandemonius' fiese Reflexion

Pandemonius hat zwei Tricks auf Lager, die den Kampf entscheiden. Zum einen wirkt er regelmäßig seine DUNKLE HÜLLE. Diese ist an einem grünen Leuchten zu erkennen. Während dieser Phase reflektiert Pandemonius sämtlichen physischen und Zauberschaden. Daher sollten die Schadensklassen unbedingt Pausen einlegen, weil sie ansonsten zu viel Schattenschaden abbekommen. Die DUNKLE HÜLLE wird alle 30 Sekunden aktiv und hält ungefähr zehn Sekunden an. Damit der Kampf nicht zu lange und die Pausen nicht zu zahlreich werden, geben Sie in den Phasen zwischen der DUNKLEN HÜLLE alles, um Pandemonius schnell umzuhauen.

Die Explosion der Leere

Die zweite Fähigkeit von Pandemonius ist deutlich unangenehmer. Seine EXPLOSION DER LEERE schleudert alle Gegner zurück und verursacht dabei bei jedem Spieler 1.500 bis 2.100 Schattenschaden. Dies kann auch zweimal hintereinander vorkommen, sodass Sie manchmal bis zu 4.200 Schadenspunkte kassieren. Da dies alle 30 Sekunden geschieht, sollte klar sein, dass der Heiler schwer auf

SO LÄUFT DER HASE:

Schattenresistenz und Timing, mehr benötigen Sie hier nicht. Achten Sie darauf, NICHT zu feuern, wenn die DUNKLE HÜLLE aktiv ist. Der Tank sollte sich rücklings an eine Wand stellen, damit er nach der Explosion sofort wieder loslegen kann.

STANDARDATTACKE:
700 bis 900 Schattenschaden

EXPLOSION DER LEERE:
1.500 bis 2.300 Punkte Schattenschaden. Spieler wird zurückgeschleudert.

DUNKLE HÜLLE:
Schild, der sich alle 30 Sekunden für 10 Sekunden einschaltet. Zauber und physischer Schaden werden auf die Spieler zurückgeworfen.

denspunkte und heilt seine Verbündeten um den halben Betrag. Außerdem absorbiert er Schaden durch sein MACHTWORT: SCHILD. Dieser Gegner zieht die Kämpfe unangenehm in die Länge. Daher sollten Sie den Priester bis zum Ende aus dem Kampf nehmen und als Letzten vorknöpfen.

Die ersten Nexuswandler

Wenn Sie vorhaben, die Begleitquest im späteren Instanz-Abschnitt zu starten, sollten Sie auf jeden Fall den Raum nach Pandemonius komplett von Gegnern säubern. Links warten dort zwei Dreiergruppen auf Sie, die keine Probleme bereiten. Noch weiter links treffen Sie zum ersten Mal auf Manasauger, äußerst unangenehme Gegner, die Sie so schnell wie möglich mit Flächenschaden beseitigen sollten, bevor sie MANABRAND und ARKANE EXPLOSION wirken. Besonders Letzteres setzt Ihrer Gruppe aufgrund der Zahl der Manasauger stark zu – der Heiler sollte sich bereithalten, wenn möglich Gruppenheilung zu wirken.

In der Mitte des Raums sehen Sie auch schon den ersten Nexusschrecken. Diese Gegner sind nicht allzu schwer zu besiegen. Aber Sie sollten sie immer weit entfernt von anderen Gruppen bekämpfen. Sonst lenkt deren PSYCHISCHER SCHREI einen Spieler aus Ihrer Gruppe in weitere Gegner, was höchstwahrscheinlich zu einem Wipe führen würde. Zusätzlich wird ab und zu ein Spieler mit UMSCHLINGENDE SCHATTEN belegt - ein unangenehmer DoT, welcher sechs Sekunden lang insgesamt 2.850 bis 3.150 Schaden, um 50 Prozent verminderten Schadensoutput und einen STILLE-Effekt erzeugt. Dieser DoT sollte unbedingt per Magiebannung entfernt werden!

Im nächsten Raum müssen Sie einmal mehr darauf achten, die Gruppen einzeln zu pullen. Hier wandern sowohl ein weiterer Nexusschrecken als auch eine Gruppe aus Astralen Grufträubern umher. Nehmen Sie lieber ein paar Minuten Wartezeit in Kauf, um den richtigen Moment abzupassen, anstatt durch einen Wipe zehn Minuten zu verlieren.

Trinken, trinken, trinken ...

Vorhang auf für die Dunkelzauberer: Diese Gegner sind die unangenehmsten der ganzen Instanz: Sie belegen mehrere Spieler mit SCHATTENWORT: SCHMERZ, was pro Tick mehr als 1.000 Schadenspunkte verursacht! Hinzu kommt der äußerst heftige MANABRAND, der Zauberklassen sowohl viel Schaden zufügt (1.600 Schadenspunkte) als auch Mana abzieht. Und das auch auf



Zack sein muss, um sowohl den Tank als auch alle Gruppenmitglieder am Leben zu erhalten. Auch hier ist wieder eine ordentliche Portion Schattenresistenz hilfreich. Das bessere Gegenmittel besteht allerdings darin, sich so vor einer Wand zu positionieren, dass man nicht zurückgeschleudert werden kann. Somit gerät niemand außerhalb der Heiler-Reichweite, man kann selbst sofort weiter Schaden austeilen und der Kampf ist schneller vorbei. Der Tank sollte deshalb an einer Wand stehen, damit er bei einem Kick nicht weggeschleudert wird (auf der Karte sowie auf einem Bild ist die genaue Position des Tanks verzeichnet). So kann er sofort weiter mit seinen Attacken Aggro generieren und muss nicht mühsam wieder an den Boss heranlaufen.



MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG Alle Spieler sollten möglichst an einer Wand oder einem Vorsprung stehen, um nicht allzu weit weggekickt zu werden. Die Stelle im Raum, die Sie hier sehen, eignet sich dazu prima.

Hilfreiche Tipps

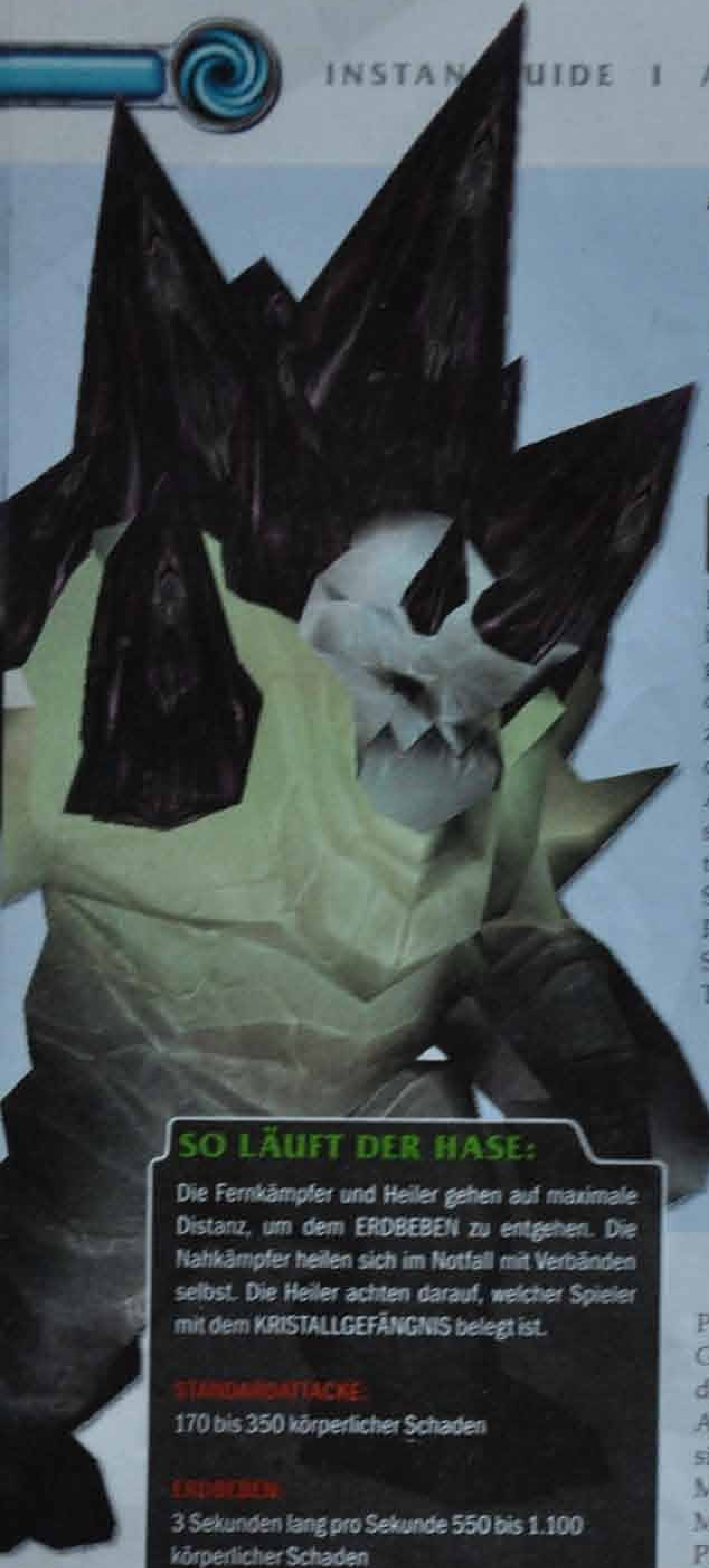
Nutzen Sie unbedingt die Schadenspausen, um sich selbst mit Verbänden zu heilen. Das erleichtert die Arbeit ihres Heilers enorm und macht den erlittenen Schaden durch die EXPLOSION DER LEERE meist locker wieder wett. Stehen Sie auf keinen Fall untätig herum und warten die DUNKLE HÜLLE tatenlos ab! Fragen Sie vor dem Kampf nach Verbänden, wenn Sie keine mehr haben, oder stellen Sie selbst welche her. Magier können, je nach Ausrichtung, ihren Feuer- oder Frostzauberschutz aktivieren, um einen versehentlich reflektierten Frostblitz oder Feuerball abzumindern. Jäger, Hexenmeister und eventuell Magier (solche mit Wasserelementar) sollten auch darauf achten, dass ihr Begleiter während der DUNKLEN HÜLLE keinen Schaden macht. Sonst wird wertvolles Schadenspotenzial verschwendet, wenn die Begleiter am reflektierten Schaden sterben.


NEGATIV-BEISPIEL Hier kann man wunderschön sehen, wie es NICHT gemacht wird. Der Hexenmeister feuert drauflos, obwohl der Schild von Pandemonius klar zu erkennen ist. Den Schaden gibt's gratis zurück!

große Entfernung. In Sachen „Crowd Control" haben diese Gegner die höchste Priorität. Halten Sie die Dunkelzauberer so lange wie möglich aus dem Kampf heraus.
Folgen Sie dem halbrunden Raum und nehmen Sie sich eine Gruppe nach der anderen vor. Übersehen Sie auf keinen Fall die beiden Gegnergruppen hinter den Steinblöcken auf der rechten Seite. Beim patrouillierenden Nexusschrecken gilt auch hier wieder: weit abseits der anderen Gegner bekämpfen. Der zweite Boss der Instanz, Tavarok, ist nicht zu übersehen. Er ist der leichteste der drei Bosse und sollte keine Hürde darstellen. Wie Sie diesen Brocken am besten zur Strecke


SCHAU MAL Das Mal des Jägers, aber auch die Blizzard-eigenen Gruppensymbole eignen sich sehr gut dazu, Gegner als Fokus-Ziele zu kennzeichnen.


MAGIER GESUCHT Ohne VERWANDLUNG des Magiers wird's doppelt schwer. Dabei haben die garstigen Dunkelzauberer Vorrang vor den anderen Gegnern.



Tavarok

Dieser Riese sieht gefährlicher aus, als er ist. Wer Pandemonius besiegt hat, sollte es hier leicht haben.

Tavarok ist mit Abstand der leichteste der drei Bosse. Wenn Sie über seine beiden Spezialfähigkeiten ERDBEBEN und KRISTALLGEFÄNGNIS informiert sind, kann eigentlich nichts schief gehen. Wichtig ist auch hier wieder, vorab den Raum und die Umgebung von Gegnern zu säubern, damit keine weiteren Widersacher in den Kampf eingreifen.

Auch Tavaroks Standardattacke ist relativ schwach und macht auf einen gut gepanzerten Spieler lediglich 170 bis 350 körperlichen Schaden. Somit kann auch jeder Druide oder Paladin – im Notfall auch für kurze Zeit ein Schurke oder der Begleiter des Jägers – als Tank einspringen.

Abstand ist die halbe Miete

Zu Beginn gehen alle Fernkämpfer und Heiler auf maximale Distanz, während der Tank den Kampf einläutet. Wenn die Fernkämpfer per Talentpunkte Ihre Reichweite erhöht haben, hilft das enorm. Der Abstand ist wichtig, da man so den beiden Spezialattacken entgeht. Da wäre als erste Tavaroks ERDBEBEN zu nennen, das drei Sekunden lang pro Sekunde 550 bis 1.100 Schadenspunkte an allen Gegnern, die in einem Radius von 40 Metern um Tavarok stehen, verursacht. Zusätzlich sind die betroffenen Spieler betäubt und können keine Angriffe oder Heilungen wirken. Das kann für jeden Heiler zum Problem werden. Daher sollten diese so weit von Tavarok entfernt stehen, dass sie das ERDBEBEN gar nicht erst abbekommen. Nahkämpfer sind gegen diese Attacke leider machtlos und müssen sich im Notfall selbst verbinden. Der Heiler hat alle Hände voll zu tun, die gesamte Gruppe am Leben zu erhalten. Arbeiten Sie mit Gruppenheilungen (GEBET DER HEILUNG oder GELASSENHEIT)

SO LÄUFT DER HASE:

Die Fernkämpfer und Heiler gehen auf maximale Distanz, um dem ERDBEBEN zu entgehen. Die Nahkämpfer heilen sich im Notfall mit Verbänden selbst. Die Heiler achten darauf, welcher Spieler mit dem KRISTALLGEFÄNGNIS belegt ist.

STANDARDATTACKE:
170 bis 350 körperlicher Schaden

ERDBEBEN:
3 Sekunden lang pro Sekunde 550 bis 1.100 körperlicher Schaden

KRISTALLGEFÄNGNIS:
5 Sekunden Handlungsunfähigkeit. Ziel erleidet pro Sekunde 10 Prozent der eigenen Lebenspunkte als Schaden.

bringen, lesen Sie ausführlich oben in dem Boss-Kasten.

Schlecht gepullt ist halb gewiped

Nach Tavarok kommt eine tückische Stelle: Wenn Sie die Patrouille nicht abwarten, haben Sie gleich vier bis fünf Manasauger sowie zwei Nexuswandler und einen Priester an der Backe und dürfen sich schon mal auf den Anblick des Friedhofs einstellen. Die Nexuswandler sind Schurken, die einen PHANTOMSTOSS wirken, der relativ hohen Giftschaden auf einzelne Ziele macht. Außerdem verlangsamt das Gift das Zauber- und Angriffstempo des Betroffenen. Das kann sich auf Heiler tückischer auswirken als auf Magier oder Hexenmeister. Schurken oder Magier sollten diese Gegner per SOLARPLEXUS, NIERENHIEB oder FROSTNOVA daran hindern, auf die Heiler loszugehen.

Außerdem gesellen sich nun auch Astrale Zauberbinder dazu. Diese beschwören zeitweise Astrale Gespenster, die mit SCHATTENBLITZSALVEN um sich schießen. Auch hier gilt: konzentriert angreifen und schnell beseitigen.

Die nächsten beiden runden Räume erfordern die gleiche Vorgehensweise wie zuvor beschrieben. Nur werden hier die Abstände zwischen den Patrouillen und den Gruppen immer geringer, so dass Sie noch vorsichtiger als bisher zu Werke gehen müssen. Die Nexusschrecken sollten wieder weit zurückgepullt werden. Von diesen befinden sich im zweiten Raum zwei Stück, die Sie mit viel Geschick einzeln aus dem Raum pullen, bevor Sie sich an die Gruppen heranwagen. Im zweiten Raum finden Sie die Transporterplattform für die Quest „Sicherheit geht vor". Hier starten Sie die Begleitquest „Jemandes Arbeit zahlt sich aus". Doch sollten Sie dies erst nach Säuberung der gesamten Instanz tun.

Der letzte Raum

Sie gelangen an eine Treppe, auf der ein weiterer Nexusschrecken auf Sie lauert. Dann kommen Sie in den letzten großen Raum. Vom Kampf gegen den Nexusprinzen Shaffar trennen Sie jetzt nur noch wenige Gegner. Hier häuft sich die Anzahl der Astralen Theurgen, eine weitere unangenehme Gegnerart. Diese verwandeln ab und zu Gruppenmitglieder in ein Schaf, was schnellstmöglich aufgehoben werden muss. Ist der einzige Spieler mit der Fähigkeit zur Magiebannung selbst verwandelt und womöglich noch der einzige Heiler, so wird die Situation heikel. Außerdem beschwören die Theurgen Astrale Gespenster, die mit SCHATTENBLITZSALVEN um sich feuern. Damit nicht genug: Die DRUCKWELLE der Theurgen trifft jeden in der Umgebung mit 1.200 bis 1.400 Schadenspunkten und macht die Spieler benommen. Gesellen sich dann noch Astrale Zauberhexer hinzu, ist der einzusteckende Feuerschaden relativ groß, da diese obendrein noch einen FEUERBRAND auf einzelne Spieler wirken. Hier kann temporär die Feuerschutzaura des Paladins oder ein Feuerschutz-Totem des Schamanen helfen. Magier sollten ihren Feuerzauberschutz dauerhaft aktivieren, um wenigstens eine Druckwelle zu absorbieren.

Es muss ebenfalls wieder darauf geachtet werden, den Nexusschrecken gesondert zu bekämpfen. Warten Sie also erneut auf den



oder ERNEUERUNG. Und lassen Sie den Tank dabei nicht aus den Augen!

Fünf Sekunden Ewigkeit

Die zweite Spezialfähigkeit gestaltet die Arbeit des Heilers nicht gerade leichter. Tavaroks KRISTALLGEFÄNGNIS macht alle 15 Sekunden einen Spieler für fünf Sekunden handlungsunfähig. Dabei werden diesem pro Sekunde 10 Prozent seiner Lebenspunkte als Naturschaden zugefügt. Das bedeutet, dass jeder, der mit KRISTALLGEFÄNGNIS belegt wird, die Hälfte seiner Lebenspunkte verliert.

Doch der Schaden ist hier nicht allein das Problem. Kritisch wird es, wenn der Tank nur noch 30 Prozent seines Lebens hat und ausgerechnet dann der Heiler mit KRISTALLGEFÄNGNIS belegt wird oder unglücklicherweise vom ERDBEBEN betroffen ist und nicht heilen kann. Dann können fünf Sekunden eine Ewigkeit bedeuten. Daher sollte der Heiler bemüht sein, den Tank – auch wenn der direkte Schaden auf ihn nicht besonders hoch ist – immer nahe der vollständigen Lebenspunktzahl zu halten. Im Idealfall befindet sich ein zweiter Heiler in der Gruppe und springt in einer solchen Situation ein. Werden diese beiden Punkte beachtet, ist dieser Kampf ein Kinderspiel.



AUF DISTANZ Die Entfernung zu Tavarok ist der Schlüssel zum Erfolg. Die Buttons in der Aktionsleiste zeigen Ihnen ein Überschreiten der Reichweite an.



IN SICHERHEIT Aus dieser Entfernung heraus können Sie als Fernkämpfer auf Tavarok draufhalten, ohne von seinem ERDBEBEN erfasst zu werden.

richtigen Augenblick, um zuerst die Gruppen oder ihn selbst zu sich zu pullen. Wenn Sie zuerst die Gruppe holen, sollte der Magier die VERWANDLUNG erst recht spät wirken, damit das später aufbrechende Schaf nicht den Nexusschrecken mit sich zieht. Stationäre weil Zauber wirkende Gegner sollte er per Gegenzauber zur Gruppe holen. Nun warten noch zwei Gruppen aus Manasaugern auf Sie, bevor Sie sich mit dem Nexusprinzen anlegen können. Dieser erfordert ein ordentliches Timing, mit unseren Tipps im Boss-Kasten auf der nächsten Seite sollte aber auch dieser Gegner schnell fallen.

Die Begleitquest

Nachdem der Nexusprinz besiegt ist, können Sie die Begleitquest „Jemandes Arbeit zahlt sich aus" starten, indem Sie im letzten runden Raum vor Shaffar die Plattform aktivieren und somit Kryoingenieur Sha'heen herbeirufen. Mit diesem müssen Sie in typischer Begleitquest-Manier eine bestimmte Stecke zurücklegen, ohne dass er stirbt. Kryoingenieur Sha'heen wird zu dem Punkt zurücklaufen, an dem Sie das erste Mal auf die Manasauger gestoßen sind (siehe Karte Nr. 13). Daher ist es wichtig, diesen Bereich anfangs zu säubern, bevor Sie die Quest am Ende starten.

Es folgen nun zwei Wellen von jeweils vier Gegnern. Die Gegner erscheinen sowohl von vorn als auch von hinten. Spieler mit „Crowd Control"-Fähigkeiten sollten sich bereithalten, so schnell wie möglich ein bis zwei Gegner aus dem Kampf zu nehmen (VERWANDLUNG, EISKÄLTEFALLE etc.). Die Gegnergruppen setzen sich aus den schon bekannten Typen zusammen: Astrale Zauberbinder, Theurgen, Zauberhexer oder Grufträuber wollen Ihnen an den Kragen. Da Ihnen keine Zeit bleibt, die Ziele zuzuweisen oder Vorgehensweisen zu besprechen, sind die Kämpfe gegen die Gegnerwellen recht schwer. Außerdem darf der Kryoingenieur Sha'heen nicht sterben. Sonst schlägt die Quest fehl und Sie haben erst wieder nach einem Zurücksetzen der Instanz die Möglichkeit, die Quest erneut anzugehen. Zwischen der ersten und der zweiten Welle haben Sie etwas Zeit, sich zu regenerieren. Diese sollten Sie auch unbedingt nutzen. Lassen Sie dennoch den Abstand zum vorauslaufenden Kryoingenieur nicht zu groß werden, um einen Abbruch der Quest zu verhindern.

Nach den beiden Wellen erwarten Sie im zweiten Raum der Instanz zwei Nexusschrecken, die Sie nicht gesondert bekämpfen können. Der Tank hat hier alle Hände voll zu tun, beide an sich zu binden, und die UMSCHLINGENDEN SCHATTEN der Nexusschrecken müssen unentwegt durch den Priester oder den Paladin gebannt werden.

Sind die beiden Nexusschrecken Vergangenheit, wartet nur noch ein Gegner: Schattenlord Xiraxis. Kryoingenieur Sha'heen läuft in den ersten Raum der Instanz, dann erscheint Xiraxis durch den Eingang und stellt sich Sha'heen gegenüber. Nach einem kurzen Wortwechsel geht es sogleich zur Sache. Aber keine Sorge: Xiraxis hat nichts auf dem Kasten und stellt die einfachste Herausforderung der Begleitquest dar. Liegt dieser im Staub, ist die Quest bestanden und Sie können sich Ihre verdiente Belohnung direkt vor dem Instanzeingang abholen. *(pm)*





Nexusprinz Shaffar

Hier wird Ihnen noch einmal alles abverlangt. Fehlt es Ihrer Gruppe an Schadenspotenzial, wird es schwer.

Der Kampf gegen den Endgegner der Managruft ist für die gesamte Gruppe eine große Herausforderung. Hier sind Schnelligkeit und Geschick im Anwählen der Gegner gefragt. Individuelle Fehler werden recht schnell bestraft und können den Wipe der Gruppe bedeuten.

Der Kampf ist deshalb so fordernd, weil sowohl der Nexusprinz als auch seine Begleiter, die Astralen Leuchtfeuer, relativ viel Zauberschaden verursachen. Von den Leuchtfeuern gibt es zunächst drei Stück. Diese müssen so schnell wie möglich getötet werden. Sonst verwandeln sich die Astralen Leuchtfeuer nach 15 Sekunden in Astrale Lehrlinge, die nochmals an Zauberkraft zulegen. Während des Kampfes ruft Shaffar immer wieder weitere Leuchtfeuer herbei, die ebenfalls schnell erledigt werden müssen.

So sieht der Kampf im Groben aus - gehen wir ins Detail!

Leuchtfeuer-Alarm

Der ganze Vorraum muss von sämtlichen Gegnern befreit werden, inklusive der Manasauger, die sich links und rechts vor Shaffar an den Säulen befinden. Ist alles frei, alle Spieler vorbereitet und sämtliche Buffs erneuert, kann der Kampf beginnen. Der Tank stürzt sich auf den Prinzen, während alle Spieler (bis auf die oder den Heiler) sich um die Leuchtfeuer kümmern. Die Leuchtfeuer müssen so schnell wie möglich beseitigt werden. Am sinnvollsten ist es, wenn das aktuelle Ziel eines ausgewählten Spielers, zum Beispiel des Magiers oder Jägers, immer als Fokus der anderen Spieler dient, sodass alle nur auf dieses Ziel Schaden machen. Alternativ können Sie auch mit den neuen Gruppensymbolen arbeiten und eine Reihenfolge festlegen. So garantiert man, dass die Leuchtfeuer so schnell wie möglich hintereinander sterben. Der Schaden auf den Prinzen ist erst einmal zweitrangig. Sind die Leuchtfeuer beseitigt, wenden sich die Schadensklassen dem Prinzen zu. Für den ungünstigen Fall, dass ein Astraler Lehrling erschienen ist, muss dieser unbedingt beseitigt werden. Denn wenn dieser zu lange zusammen mit dem Prinzen wütet, endet dass zu 99 Prozent in einem Wipe. Da Shaffar während des Kampfes weitere Leuchtfeuer erscheinen lässt, müssen zwei Schadensklassen dafür eingeteilt werden, die Leuchtfeuer sofort nach dem Erscheinen zu töten. Sinnvollerweise machen dies Fernkämpfer (Magier, Hexenmeister, Jäger), dann müssen die Nahkampfklassen nicht wild durch den Raum den Leuchtfeuern hinterherrennen. Und auch die vom Prinzen oft gewirkte FROSTNOVA stellt für die Fernkämpfer kein Problem dar. Es empfiehlt sich für die eingeteilten Spieler, ununterbrochen auf die „Tab"-Taste zu hämmern, während man den Prinzen bearbeitet. Damit hat man sofort nach Erscheinen des Leuchtfeuers selbiges als Ziel und kann augenblicklich Schaden verursachen. Die Leuchtfeuer sind also kein Problem mehr.

Der Prinz und seine Fähigkeiten

Shaffar selbst ist ein reiner Magier, der FROSTBLITZE (1.100 bis 1.400 Schaden) und FEUERBÄLLE (1.400 bis 1.600 Schaden) verteilt, dabei FROSTNOVA (600 bis 800 Schadenspunkte) wirkt und oft BLINZELT, was es den Nahkämpfern nicht gerade leicht macht. Der hohe Schadensoutput erschwert die Arbeit des Heilers. Dazu gesellt sich der Schaden der Arkanen Leuchtfeuer (ARKANBLITZ für 800 bis 1.600 Schadenspunkte). Aus diesem Grund sollte der Heiler nicht nur den Tank im Auge behalten. Fällt ein Spieler der Schadensklasse, überleben die Leuchtfeuer länger, was garantiert im Chaos endet.

Der Tank ist in seinem Handeln relativ machtlos. Gegen FROSTNOVA und BLINZELN kann er nichts weiter unternehmen. Er kümmert sich ständig darum, Shaffar so gut es geht mit aggroerzeugenden Schlägen zu bearbeiten, während der Rest der Gruppe die Leuchtfeuer umhaut und in den Pausen Schaden an Shaffar selbst macht. Der Kampf ist nicht besonders lang – geben Sie also alles und nutzen Sie all Ihre Fähigkeiten mit Abklingzeit: Je mehr Schaden die gesamte Gruppe in kurzer Zeit austeilt, desto einfacher werden Sie es hier haben. (pm)

SO LÄUFT DER HASE:

Zuerst müssen sich alle Spieler bis auf den Tank und den Heiler auf die drei Leuchtfeuer konzentrieren. Diese müssen so schnell wie möglich beseitigt werden. Danach machen alle Schaden auf den Prinzen. Sobald ein neues Leuchtfeuer erscheint, kümmern sich ein oder zwei ausgewählte Spieler darum, dieses zu töten, bevor daraus ein Astraler Lehrling entsteht.

STANDARDATTACKE:
200 bis 500 körperlicher Schaden

MAGISCHE FÄHIGKEITEN:
- FROSTBLITZ: 1.100 bis 1.400 Schaden
- FEUERBALL: 1.400 bis 1.600 Schaden
- FROSTNOVA: 600 bis 800 Schaden
- BLINZELN



DREIGESTIRN Der Prinz umgibt sich mit drei blitzenden Begleitern. Hauen Sie diese nicht schnell genug um, bekommen Sie es mit Astralen Lehrlingen zu tun, die ähnliche Tricks wie Shaffar auf Lager haben.

Ihr Weg durch die Managruft



Jede Station im Detail – so meistern Sie jeden Gegner!



1: Zwei Astrale Grufträuber lauern hier auf Sie. Warten Sie die Patrouille ab.

2: Diese beiden Astralen Grufträuber wandern den Gang entlang. Um es sich einfach zu machen, pullen Sie die Gruppe 1 ohne diese beiden.

3: Zwei Astrale Grufträuber.

4: Hier ist das erste Mal ein Astraler Zauberhexer dabei. Verwandeln Sie diesen in ein Schaf oder nehmen Sie ihn anderweitig aus dem Kampf. Vorsicht: Pullen Sie bloß nicht versehentlich Gruppe 5 mit!

5: Diese Gruppe ist bereits etwas kniffliger. Astrale Strauchdiebe gesellen sich dazu. Diese bringen vor allem Ihre Heiler per SCHILDSCHLAG zum Schweigen, und deren ANSENGEN verursacht auch nicht gerade wenig Schaden.

6: Bevor Sie sich an Gruppe 7 und 8 wagen, beseitigen Sie diese beiden patrouillierenden Gegner. Sollte darunter ein Zauberhexer sein, so holen Sie diesen mit STILLE, GEGENZAUBER oder dem UNTERDRÜCKENDEN SCHUSS des Jägers zu sich. Der Pull sollte nicht schwer sein.

7: Zwei Astrale Zauberhexer/Strauchdieb.

8: Gruppe von drei Gegnern, zusammengesetzt aus: Grufträuber, Zauberhexer oder Strauchdieb.

9: Pandemonius, der erste Boss. Sie können den Raum von Gegnern säubern, ohne befürchten zu müssen, ihn versehentlich mit zu pullen.

10: Zwei Grufträuber, die sich nach dem Kampf gegen Pandemonius bedenkenlos pullen können, ohne dass sie Gruppe 11 mitziehen.

11: Die erste 4-Gegner-Gruppe. Nutzen Sie alle Möglichkeiten, um Gegner kampfunfähig zu machen. Bei der VERWANDLUNG oder der KOPFNUSS gilt: Zauberkundige vor Nahkämpfern.

12: Ab hier haben Sie es mit Astralen Priestern zu tun. Sie richten nicht viel Schaden an, doch deren HEILIGE NOVA trifft sämtliche Spieler in der Nähe.

13: Die erste Manasauger-Gruppe. Auch mit Flächenzaubern sind diese Biester nicht so schnell kleinzukriegen. Zudem besteht beim „Bomben" des Magiers die Gefahr, dass sich alle Arkanen Blitze der Viecher nur auf den Magier konzentrieren. Dagegen kann man kaum anheilen. Daher sollten sich auch Schurken, Jäger etc. um einzelne Exemplare kümmern.



14: Eine weitere Dreier-Gruppe, die Ihnen nun keine Probleme mehr bereiten sollte.

15: Eine Gruppe Manasauger.

16: Bevor Sie sich diese Gruppe vorknöpfen, sollten Sie sich erst um den Nexusschrecken und die beiden Priester auf dem Patrouillenweg 17 kümmern. Diese können separat gepullt werden.

17: Zwei Priester und ein Nexusschrecken kreuzen Ihre Patrouillenwege entlang dieser Strecke. Ziehen Sie erst den Nexusschrecken weit in den linken gesäuberten Teil des Raumes und bekämpfen Sie ihn, dann sind die beiden Priester an der Reihe.

18: Ist der restliche Raum frei, kümmern Sie sich um diese Truppe. Oft befinden sich zwei Priester in dieser Gruppe. Das macht den zu erleidenden Flächenschaden recht hoch und den Kampf durch die Heilwirkung der HEILIGEN NOVA etwas langwierig. Dennoch sollten Sie eher den Zauberhexer verwandeln, sofern sich denn einer in der Gruppe befindet.

19: Eine weitere Dreier-Gruppe.

20: Hier wird's knifflig: Zum ersten Mal sind die hartnäckigen Dunkelzauberer mit ihrem heimtückischen MANABRAND dabei. Außerdem laufen hinter dieser Gruppe zwei Patrouillen entlang. Gutes Timing ist gefragt. Ab jetzt haben Dunkelzauberer oberste Priorität in Sachen VERWANDLUNG.

21: Diese Gruppe sollte dann gepullt werden, wenn die Patrouillen 22 und 23 nicht vor Ort sind. Damit die Zauberklassen nicht stehen bleiben, benutzen Sie entweder Stille-Effekte oder laufen nach dem Pull weit zurück.

22: Ein patrouillierender Nexusschrecken. Kann einzeln gepullt werden. Vorsicht vor dem PSYCHISCHEN SCHREI.

23: Zwei weitere Gegner, die bis zur Mitte des halbrunden Raumes patrouillieren. Ist die Luft rein, sind diese leicht zu bekämpfen.

24: Hier können bereits zwei Dunkelzauberer in einer Gruppe sein. Dann wird's schwer. Nutzen Sie Fallen, Totems, KOPFNUSS und VERWANDLUNG. Legen Sie Fallen nach oder wirken Sie VERWANDLUNG erneut, wenn's mal länger dauert. Zudem befinden sich hier auch gleich ein paar Manasauger in der Nähe, die auf keinen Fall in den Kampf mit einbezogen werden sollten.

25: Vergessen Sie nicht die beiden Gegner, die hinter der Steinsäulen lauern.



26: Ein weiterer Nexusschrecken.

27: Die letzte Gruppe vor Tavarok. Manchmal befindet sich hier eine Truhe.

28: Tavarok, der leichteste der drei Bosse der Instanz.

29: Vorsicht! Erst die Manasauger weit zu sich pullen, wenn die Patrouille 30 weg ist.

30: Drei Gegner, die zusammen mit den Manasaugern aus Gruppe 29 garantiert zu einem Wipe führen. Hier treffen Sie zum ersten Mal auf Nexuswandler, schurkenähnliche Gegner, die hohen Giftschaden verursachen und dabei Zauberklassen im Zaubertempo einschränken.

31: In diesem Raum warten an den Seiten meist Dunkelzauberer oder Zauberhexer. Diese pullen Sie zu sich, bevor Sie sich der Gegner in der Mitte des Raumes annehmen.

32: Siehe 31.

33: Passen Sie bei diesen beiden Gegnern den besten Moment ab, damit der Nexusschrecken nicht mitkommt.

34: Der Nexusschrecken sollte als Letzter im Raum übrig bleiben. Erst dann wagen Sie sich an ihn heran.

35: Ab hier treffen Sie zum ersten Mal auf die Astralen Theurgen und Zauberbinder. Diese gestalten die Kämpfe noch einmal etwas schwerer. Der Paladin oder Priester Ihrer Gruppe muss ständig mit MAGIEBANNUNG auf die verschiedenen Effekte reagieren. GEGENZAUBER und MANABRAND machen es den Heilern extrem schwer.

36: Eine weitere Gruppe aus Zauberkundigen.

37: Noch ein Nexusschrecken. Wie üblich bekämpfen Sie ihn abseits von anderen Gegnern.

38: In diesem Raum befinden sich diesmal drei statt zwei Gegner an den Seiten. Bekämpfen Sie die Nahkämpfer zuerst und halten Sie die Zauberkundigen so lange wie möglich aus dem Kampfgeschehen heraus.

39: Siehe 38.

40: Ein weiterer Nexusschrecken. Mit viel Geschick können Sie diesen noch vor den beiden Gruppen links und rechts beseitigen, wenn der Pull stimmt.

41: Erneut eine schwierige 4-Mann-Gruppe.

42: An diesem Punkt befindet sich das Gerät zur Erfüllung der Quest „Die Konkurrenz untergraben". Bis dahin sollten Sie die benötigte Zahl der Gegner erledigt haben. Warten Sie aber mit dem Start der Begleitquest „Jemandes Arbeit zahlt sich aus" bis zum Schluss.



43: Schon wieder ein Nexusschrecken. Holen Sie diesen ein wenig von den Stufen herunter, sonst lenkt er Sie mit seinem PSYCHISCHEN SCHREI oben in die Gegnergruppen 44 und 45.

44: Astrale Theurgen und Zauberbinder machen Ihnen hier das Leben schwer. Der FEUERBRAND sollte vom Priester oder Paladin entfernt werden.

45: Lassen Sie diese Gruppe nicht in den Kampf mit der Gruppe 44 eingreifen, sonst wird's haarig.

46: Dieser Gegner kommt meist allein.

47: Zwei weitere Gegner.

48: Eine Vierer-Gruppe, die recht hart ist. Meist haben Sie es mit Theurgen, Dunkelzaubern und Zauberbindern zu tun. Die von den Theurgen beschworenen Arkanen Geister machen den Kampf zusätzlich schwer. Beseitigen Sie diese umgehend.

49: Der letzte Nexusschrecken. Hier gilt dasselbe wie bei den anderen zuvor.

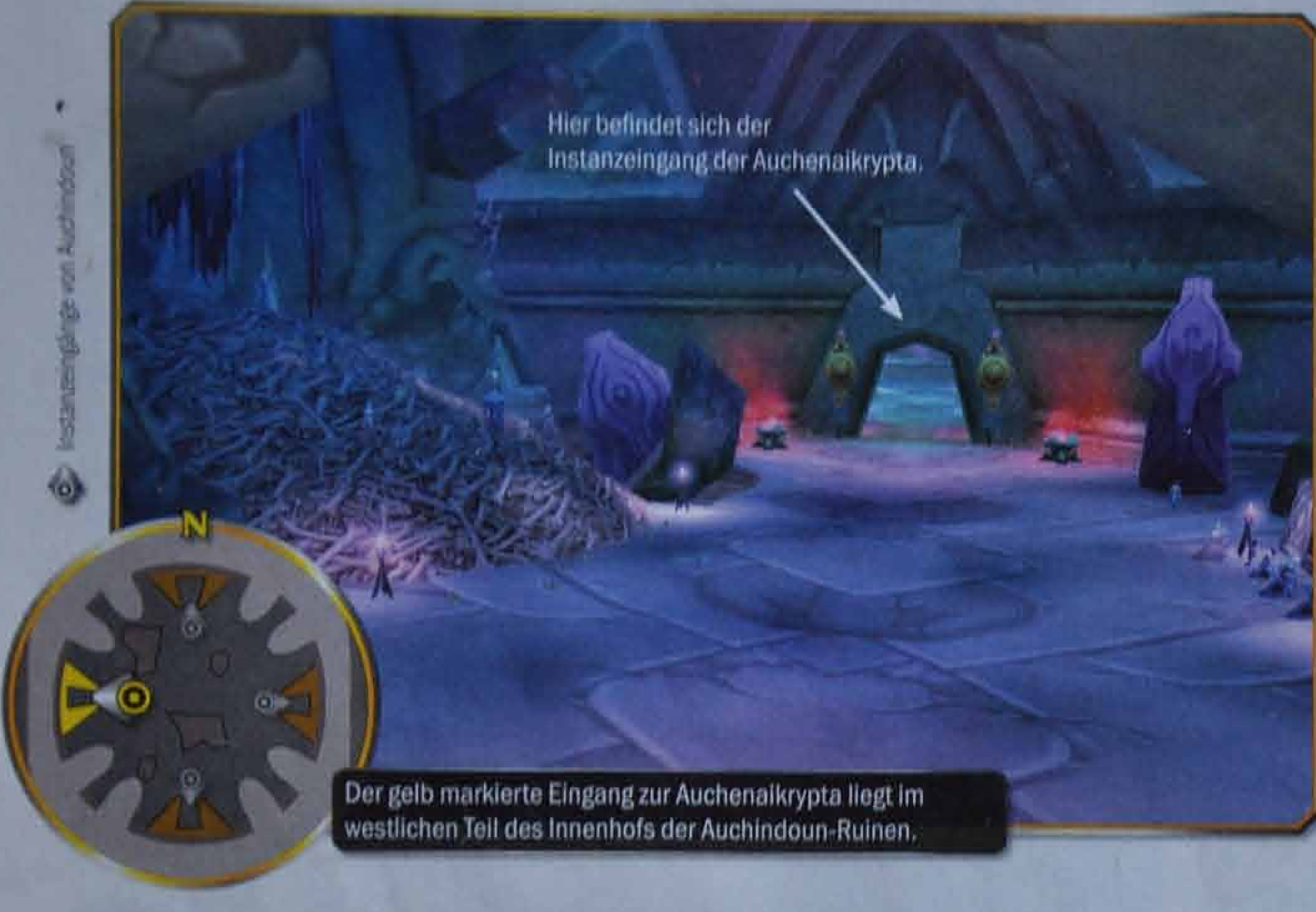
50: Zwei Gruppen aus Manasaugern warten noch auf Sie. Wie schon erwähnt: Reiner Flächenzauber reicht hier nicht aus, zusätzlich sollten andere Spieler einzelne Manasauger fokussieren.

51: Siehe 50.

52: Nexusprinz Shaffar. Der finale Kampf kann beginnen.

Auchindoun:

Auchenaikrypta



Der gelb markierte Eingang zur Auchenaikrypta liegt im westlichen Teil des Innenhofs der Auchindoun-Ruinen.

Die Instanz auf einen Blick

Ort: Im Süden der Wälder von Terokkar (PC-Games-Weltkarte U,15)
Stufen: 64-66
Spielzeit: 1 - 1,5 Stunden
Spieler: 5
Bosse: Shirrak der Totenwächter, Exarch Maladaar
Optimale Gruppe: Krieger, Priester, Magier, Paladin, Jäger
Als Hauptheiler empfiehlt sich ein Priester, da dieser auch an vielen Stellen der Instanz mit UNTOTE FESSELN arbeiten kann. Außerdem sind seine Ausdauer- und Schattenschutz-Buffs hier unerlässlich. Einen Magier brauchen Sie, um am Ende die Skelett-Gruppen zu beseitigen. Paladine sind mit ihren Spezialfähigkeiten gegen Untote ebenfalls sehr wirkungsvoll. Und Schurken und Jäger machen viel Schaden bei gleichzeitiger Kontrolle der Gegner (KOPFNUSS, EISKÄLTEFALLE).

Die Auchenaikrypta ist die zweite Instanz von Auchindoun nach der Managruft. Der Schwierigkeitsgrad ist hier aber noch einmal deutlich höher, da die einzelnen Gruppen relativ schwer zu bekämpfen sind. Dies liegt vor allem daran, dass sie sich schwieriger kontrollieren lassen. Humanoide und Untote bevölkern diese Krypta und dazu gesellen sich Unsichtbare Untote, welche die gemeine Angewohnheit haben, mitten in einen stattfindenden Kampf einzugreifen. Ferner sind die beiden Bosse keine leichten Gegner, sondern erfordern einiges an Aufmerksamkeit und Timing.

2 + 2 = 4

Den Eingang zur Auchenaikrypta finden Sie im östlichen Abschnitt von Auchindoun. Im Eingangsbereich finden Sie auch den Questgeber Großvater Aldrimus, der Ihnen die Quest „Alles wird gut" gibt. Die gesamte Instanz ist so linear, wie es nur geht, Desorientierungsdesaster wie in der Unteren Blackrockspitze oder den Blackrocktiefen müssen Sie hier nicht befürchten. Der erste Raum ist eher wie eine lang gezogene Halle, bevölkert von Lebenden und untoten Draenei. Ihre Freude über die kleinen Gruppen wird schnell verstummen, wenn Sie merken, dass jeder gepullte Widersacher einen weiteren Untoten erscheinen lässt. Deshalb ist die Gefahr besonders anfangs recht hoch, mehr als die beabsichtigte Zahl an Feinden zu sich zu holen. Erschwert wird das Pullen außerdem durch zaubernde Gegner, die nach der Attacke stehen bleiben, anstatt zur Gruppe zu laufen. Mancher Gegner, der aussieht, als würde er zu einer Gruppe gehören, patrouilliert aber in bestimmten Zeitabständen durch die Gegend. Auch dies kann zu ungewollten Gegnermassen führen, vor allem wenn dann noch Phasengegner auftauchen und mitmischen. Kleiner Tipp: Wenn Sie merken, dass die Situation außer Kontrolle gerät, haben Sie auf den ersten Metern immerhin noch die Möglichkeit, aus der Instanz zu laufen, um Ihre Haut zu retten.

Beschwörer, übernehmen Sie!

Die ersten Gegner, auf die Sie treffen, sind Verteidiger, Mönche und Seelenpriester der Auchenai. Die Verteidiger verursachen relativ viel Schattenschaden, sowohl durch deren eigenen SCHATTENSCHILD als auch durch den Zauber SCHATTENSCHOCK, der 1.200 bis 1.400 Schadenspunkte verursacht. Die Mönche sind doppelt unangenehm. Zum einen lassen sich diese Gegner weder verwandeln noch in Fallen packen,

Quests in der Auchenaikrypta

Alle Quests für diese Instanz sind mit langen Vorquestreihen verbunden. Es gibt keine Quest, die einfach so angenommen werden kann!

Name	Questgeber	Ziele	Vorquestreihe(n)
Alles wird gut (nicht teilbar)	Großvater Aldrimus am Eingang der Auchenaikrypta	- Exarch Maladaar töten	Startet am Eingang der Auchenaikrypta bei Ramdor dem Wahnsinnigen mit der Quest „Ezekiel". Beinhaltet insgesamt fünf Vorquests.
Auchindoun... (nicht teilbar)	A'dal in Shattrath	- Exarch Maladaar töten	Startet mit „Ein Besuch bei der Großmutter" und endet mit „Held der Mag'har".
Was die Seele sieht (nicht teilbar)	D'ore in der Auchenaikrypta	- 15 Getrübter Geist töten - 1 Seelenspiegel	Folgequest von „Auchindoun ..." von Maladaar ausführbar.

zum anderen beschwören sie auch noch Geisterhafte Besitzer, die sich ebenfalls nicht aus dem Kampf nehmen lassen (immun gegen UNTOTE FESSELN des Priesters). Die Geisterhaften Besitzer haben einen Trick auf Lager, der Ihnen den gesamten ersten Abschnitt erschweren wird. Sie übernehmen einen Spieler, der dann gegen Ihre restlichen Verbündeten kämpft, und zwar leider so lange, bis er auf 50 Prozent seiner Lebensenergie angelangt ist. Seine Gesundheitsregeneration scheint erheblich höher zu sein, sodass sie mehr als nur ein paar Schläge benötigen werden, um ihn auf die Hälfte seiner Lebenspunkte zu bringen. Und dabei haben Sie weiterhin die anderen Gegner an der Backe: ärgerlich. Zwar lässt sich der übernommene Spieler auch verwandeln, doch da er ja nicht von selbst wieder aus der Besessenheit ausbricht, wie es beispielsweise im Kampf gegen Baroness Anastari in Stratholme der Fall ist, bedeutet das lediglich den Aufschub einer Auseinandersetzung. Außerdem fehlt Ihnen die ganze Zeit über der fünfte Mann an Ihrer Seite, was den gesamten Schadensoutput senkt. Daher: Kloppen Sie lieber kurzzeitig auf Ihren Freund ein, anstatt ihn unschädlich zu machen.
Die Seelenpriester hauen mittelhart zu und treffen einzelne Gegner mit SCHATTENBLITZEN. Gefährlicher jedoch ist deren BERÜHRUNG DER VERGESSENEN – ein Fluch, der die Heileffekte auf das betroffene Ziel um 345 Punkte senkt. Dieser Fluch muss unbedingt aufgehoben werden, ansonsten bekommt der Heiler Schwierigkeiten. Vor allem die ERNEUERUNG des Priesters, die relativ oft verwendet wird, ist damit nahezu wirkungslos.

Gegner aus dem Nichts

Zwischendurch können immer mal wieder Phasensoldaten, -zauberhexer oder –kleriker in den Kampf eingreifen. Diese Gegner patrouillieren durch die Instanz, werden aber zwischenzeitlich unsichtbar und tauchen an anderer Stelle wieder auf. Sie sind aber nicht in dem Sinne unsichtbar wie Schurken, sondern tatsächlich weg! Im Klartext: Sie können die Gegner nicht aufspüren. Das macht die Kämpfe gegen sie unberechenbar. Einzeln sind diese Schergen jedoch kein Problem. Nur wenn Sie in den Kampf eingreifen, kann es heikel werden. Falls Sie einen Priester dabeihaben, sollte er immer ein UNTOTE FESSELN parat haben, denn diese Art von Gegner schwenkt natürlich meist auf den Heiler um, sobald er die ersten Heil-Sprüche gewirkt hat.

Die Brücke der Seelen

Die Kämpfe bis zur Brücke der Seelen gestalten sich immer gleich. Achten Sie dann am Anfang der Treppe zum Übergang auf Phasengegner, die in den Kampf eingreifen – hier kann es schnell brenzlig werden. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit und laufen Sie die Ecken der Plattform ab und warten Sie auf das Erscheinen von Phasengegnern, bevor Sie sich an die dreiköpfige Patrouille wagen. Auf der Brücke erscheinen sowohl

Die fiesesten Trashmobs





Seelenpriester der Auchenai

WAS SIE KANN: Schlägt nur halbherzig zu. Wirkt ab und zu SCHATTENBLITZ auf einzelne Spieler. Ihr Fluch BERÜHRUNG DER VERGESSENHEIT verringert die auf das Ziel gewirkte Heilung.

GEGENMITTEL: Hält nicht viel aus und kann standardmäßig bekämpft werden. Nur ihr Fluch muss umgehend entfernt werden.

Mönch der Auchenai

WAS ER KANN: Macht Flächenschaden durch WIRBELSCHLAG, der aber nicht besonder hoch ist (400 bis 500 Punkte). Beschwört Geisterhafte Besitzer und Untote Soldaten.

GEGENMITTEL: Er kann leider weder verwandelt noch in eine Falle gelockt werden. Er sollte deshalb schnell ins Gras beißen, weil die Geisterhaften Besitzer extrem unangenehm sind.



Tobendes Skelett

WAS ES KANN: Kann nur zuschlagen, das aber recht ordentlich

GEGENMITTEL: Die Skelettgruppen können nicht per Flächenschaden beseitigt werden (lediglich die Gruppen im letzten Raum). Skelette müssen einzeln bekämpft werden, Priester sollten immer eins von ihnen per UNTOTE FESSELN in Schach halten.





Untoter Zauberhexer

WAS ER KANN: Hat die typischen Magier-Tricks auf Lager. Wirkt FEUERBALL (1.200 Schaden), FROSTBLITZ (1.100 Schaden) und DRUCKWELLE (800 Schaden).

GEGENMITTEL: Er sollte beschäftigt werden und nicht ungestört aus der Entfernung heraus zaubern können, da seine Zauber relativ viel Schaden verursachen. Nutzen Sie alle zauberunterbrechenden Maßnahmen und auch die ZAUBERREFLEXION des Kriegers.

Geisterhafter Besitzer

WAS SIE KANN: Übernimmt einzelne Spieler, die dann so lange besessen sind, bis sie auf 50 Prozent der Lebensenergie gebracht werden.

GEGENMITTEL: Hier gilt ebenfalls „schnell umhauen", denn auch dieser Gegner ist immun gegen UNTOTE FESSELN des Priesters.



Shirrak der Totenwächter

Shirrak stellt für die gesamte Gruppe eine große Herausforderung dar. Vor allem aber für den Heiler!

Der erste Boss dieser Instanz ist schon ein relativ harter Brocken für Neulinge. Denn seine Tricks lassen so manchen Spieler verzweifeln. Vor allem die Heiler sind hier stark gefordert und müssen vorausschauend heilen. Sterben während des Kampfes zu viele Spieler, ist der Spaß schnell vorbei.

Die Aura

Shirrak besitzt die AURA DER MAGIEUNTERDRÜCKUNG. Damit wir die Zauberzeit aller gewirkten Zauber in seiner Umgebung auf 200 Prozent erhöht. Die Aura ist ein stapelbarer Effekt, sodass sie anfangs nur 50 Prozent, dann 100, 150 und schließlich 200 Prozent beträgt. Das spielt aber nahezu keine Rolle, da die Stapelung sehr schnell geschieht. Schadenszauberklassen sind durch diese Aura stark eingeschränkt, zumindest Hexenmeister können aber mit ihren sofort gewirkten DoTs kontern. Für den Heiler jedoch ist die AURA DER MAGIEUNTERDRÜCKUNG die reinste Hölle. Denn für ihn bedeutet das: Alle Heilzauber brauchen doppelt so lange, bis sie gewirkt sind. Die Reichweite dieser Aura ist größer als die der Heilzauber, sodass Sie ihr nicht entkommen können. Das erschwert den Kampf natürlich enorm, zumal der Schaden auf den Tank im Laufe des Kampfes immer höher wird. Denn zusätzlich wirkt Shirrak den BISS DES FLEISCHFRESSERS, einen üblen DoT, der viel Schaden über Zeit verursacht (400 bis 850 Schadenspunkte pro Tick) und zusätzlich das Heilen erschwert, da auch die anderen Gruppenmitglieder davon betroffen sein können. Diesen bekommt man als Tank automatisch ab, aber auch andere Spieler, nachdem Sie zu Shirrak herangezogen werden. Dieses Heranziehen zu sich kann den Kampf auch unangenehm stören, besonders wenn Heiler gerade inmitten ihres Zauberns unterbrochen werden. Der BISS DES FLEISCHFRESSERS sorgt dafür, dass der Heiler trotz erschwerten Bedingungen zusätzlich noch ein Auge auf die anderen Spieler und sich selbst haben muss, um rasch eine ERNEUERUNG zu verteilen.

Feuer frei!

Dazu gesellt sich ein weiterer Angriff von Shirrak, der sehr schnell den Wipe der gesamten Truppe verursachen kann. Alle 15 bis 20 Sekunden wird ein Spieler von ihm fokussiert. Dies wird für alle sichtbar als Textmeldung auf der Mitte des Bildschirms bekannt gegeben. Bei diesem Spieler bilden sich nun auf dem Boden unter ihm leuchtende Punkte, FEUERFOKUSSE, die nach vier Sekunden in einer FEURIGEN EXPLOSION münden. Diese verursachen einzeln 1.400 bis 1.600 Feuerschaden, was bei drei Fokussen schon mal an die 4.500 Schadenspunkte bei einzelnen Spielern bedeutet. Diesen Punkten müssen die Spieler auf jeden Fall aus dem Weg gehen. Bekommt ein Spie-

SO LÄUFT DER HASE:

Der Heiler ist hier gefordert wie nie. Er muss vorausschauend Heilen und sollte Unterbrechungen beim Wirken von Heilzaubern möglichst vermeiden. Die anderen Spieler müssen darauf achten, wo die FEURIGE EXPLOSION einschlägt.

AURA DER MAGIEUNTERDRÜCKUNG
Erhöht die Zauberzeit aller Zauber auf 200 Prozent. Macht vor allem den Heilern schwer zu schaffen.

BISS DES FLEISCHFRESSERS
Körperlicher Schaden, der über 15 Sekunden anhält. Macht alle drei Sekunden 450 bis 550 Schaden. Ist stapelbar.

FEURIGE EXPLOSION
1.500 bis 1.700 Feuerschaden. Die Stelle des Einschlags leuchtet drei Sekunden vorher auf.

weitere Phasengegner als auch Tobende Seelen. Letztere sehen aus wie rötliche Leuchtfeuer und verursachen keinerlei Schaden, wenn man Sie sofort attackiert. Dies sollten Sie allerdings tun, da sie Sie ansonsten nach wenigen Sekunden durch einen Knockback über die Brücke befördern. Vor dem Totenwächter Shirrak gilt es, noch zwei Mönche der Auchenai zu beseitigen. Dann kann der Kampf gegen den ersten Boss der Instanz beginnen (siehe Boss-Kasten).

Knochige Gegner

Nach dem Kampf gegen Shirrak treffen Sie in einem schmalen Gang auf weitere Mönche und meist noch einen zusätzlichen Phasengegner. Der folgende Raum ist nicht ganz leicht zu überwinden. Hier befinden sich drei Gruppen aus jeweils fünf bis sechs Skeletten. Dies klingt nach einer Situation für Zauberkundige mit Flächenschadenszaubern. Das können Sie aber ganz schnell wieder vergessen, die Skelette hauen dafür einfach zu hart zu, als dass sich ein Magier bombend hineinstürzen könnte. Versuchen Sie deshalb, so viele wie möglich unschädlich zu machen. UNTOTE FESSELN und EISKÄLTEFALLEN können hier eingesetzt werden, während die anderen nacheinander umgehauen werden.

Bekämpfen Sie alle drei Gruppen getrennt vom Rest im Gang. Der Raum ist für einen Kampf deutlich zu eng und birgt die Gefahr, die Aufmerksamkeit der nächsten Gruppe auf sich zu lenken. Vorsicht vor den Tobenden Skeletten! Diese hauen sehr stark zu und sollten nicht auf Stoffträger losgelassen werden. Nach einem weiteren schmalen Gang und den üblichen Gegnern gelangen Sie in den letzten großen Raum der Instanz. Hier können Magier anstelle der Pflicht zur Kür ansetzen: Sechs große Gruppen mit jeweils unzähligen Skeletten und vereinzelt einem Totenbeschwörer der Auchenai warten nur darauf, von Flächenzaubern hinweggefegt zu werden. Zur Not tut es auch ein Priester mit HEILIGER NOVA, die Skelette haben nur wenige Lebenspunkte. Trotzdem sollte ein Krieger die Gruppe anlocken und die Skelette erst einmal durch DONNERKNALL oder DEMORALISIERUNGSRUF an sich binden, damit der Magier ungestört loslegen kann.

Befindet sich ein Totenbeschwörer in der Gruppe, so sollte der Tank ihn anvisieren. Wenn die Skelette beseitigt sind, kann sich der Rest der Gruppe auf diesen stürzen. Der Totenbeschwörer teilt zwar kräftigen Schaden durch SEELENDIEB aus und heilt sich gleichzeitig auch noch, da er aber als einzelner Gegner der Gruppe nach den Skeletten bekämpft wird, sollte Ihnen dieser keine Probleme bereiten. Ist der gesamte Raum frei von Feinden, kann der Kampf gegen Maladaar beginnen.

(pm)

ler die volle Ladung ab und hat zusätzlich noch den BISS DES FLEISCHFRESSERS-Schwächungszauber, so ist sein Tod so gut wie sicher. Wenn Sie als Nicht-Heiler etwas Schaden genommen haben, so legen Sie unbedingt zwischendurch einen Verband an, wenn Sie können. Sind Sie jedoch vom BISS DES FLEISCHFRESSERS betroffen, so sparen Sie sich den Verband: Der anhaltende Schaden unterbricht diesen eh nur. Scheuen Sie sich nicht, Tränke zu benutzen, der Heiler wird es Ihnen danken.

Wie läuft der Kampf genau ab?

Shirrak wird exakt dort bekämpft, wo er sich befindet. Dort auf der Plattform haben Sie genügend Platz, den Fokussen auszuweichen und sich neu zu positionieren. Die Spieler sollten vermeiden, auf der Treppe zu kämpfen. Vor allem der Tank sollte dies nicht tun, denn dann besteht die Gefahr, dass Sie nicht mehr in Sichtweite des Heilers sind. Dieser ist durch seine verkürzte Zauberzeit in seiner Mobilität sowieso schon stark eingeschränkt. Jede unfreiwillig abgebrochene Heilung kann hier das Aus bedeuten. Bis auf das Wegbewegen bei einer Meldung, dass Shirrak einen Spieler fokussiert, gibt es für die restlichen Spieler wenig zu beachten. Tun Sie möglichst alles, um Ihren Heiler zu unterstützen. Andere Zauberklassen sollten durch die Einschränkung der AURA DER MAGIEUNTERDRÜCKUNG so viele Spontanzauber wie möglich benutzen. Befindet sich ein zweiter Heiler in der Gruppe, muss er unbedingt zwischendurch aushelfen und möglichst in Absprache mit dem anderen Heiler abwechselnd handeln. Es empfiehlt sich eher ein Druide anstatt eines Schamanen oder Paladins, da die Naturburschen gleich mit zwei HoT-Heilsprüchen (Heilung über Zeit) der AURA DER MAGIEUNTERDRÜCKUNG trotzen können.



HOHE POSITION Shirrak erwartet Sie oberhalb der Treppe. Hier haben Sie genügend Platz, um den FEURIGEN EXPLOSIONEN auszuweichen. Die Ecken links und rechts sollten Sie wegen der Heilersichtweite meiden.



MIT ANSAGE Der von Shirrak fokussierte Spieler wird für alle sichtbar angezeigt. Dieser muss sich wegbewegen, die anderen haben darauf zu achten, dass sie nicht gerade in seiner Nähe stehen.



DER DOPPLER-EFFEKT Wie viele Gegner sind hier zu sehen? Richtig, zwei. Und wie viele werden Sie bekämpfen müssen? Vier! Lassen Sie sich nicht täuschen.



GESPENSTISCH Die untoten Gegner erscheinen aus dem Nichts. Nicht alle von ihnen lassen sich vom Priester fesseln, doch einen Versuch ist es wert.

Und das können Sie abgreifen

Shirrak

Halsband des Befehlens (12.63 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Stoff
111 Rüstung
+22 Ausdauer
+23 Intelligenz
+29 Willenskraft
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 66.

Helm des Hoffnungsträgers (13.84 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Platte
827 Rüstung
+30 Stärke
+19 Ausdauer
+23 Beweglichkeit
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: 2 Mana alle 5 Sek
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 13.

Kopfputz des Rabenherzens (11.7 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Leder
208 Rüstung
+22 Stärke
+24 Ausdauer
+23 Intelligenz
+16 Willenskraft
Roter Sockel
Blauer Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: 2 Mana alle 5 Sek
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 35.

Oculus des versteckten Auges (14.6 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 33.
30 Minuten Abklingzeit
Benutzen: Der nächste innerhalb von 10 Sekunden getötete Gegner, der Erfahrung oder Ehre gewährt, stellt 900 Mana wieder her.
2 Minuten Abklingzeit

Shaarde der Bescheidenheit (11.38 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand — Schwert
84 - 157 Schaden — Tempo: 2.00
(60.3 Schaden pro Sekunde)
+25 Ausdauer
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht die Fertigkeitswertung für Schwerter um 14.

Maladaar

Eisenstab der Regeneration (12.54 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig — Stab
92 - 158 Schaden — Tempo: 2.10
(59.5 Schaden pro Sekunde)
+33 Ausdauer
+29 Intelligenz
+35 Willenskraft
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 143.

Fetisch des Gefallenen (12.11 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 56
3 Minuten Abklingzeit
Benutzen: Der nächste innerhalb von 10 Sekunden getötete Gegner, der Erfahrung oder Ehre gewährt, stellt 900 Gesundheit wieder her.
2 Minuten Abklingzeit

Gesichtsmaske der Dunkelwache (11.8 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Leder
208 Rüstung
+29 Beweglichkeit
+30 Ausdauer
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 60.

Ring des Exarchen (11.95 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Finger
+17 Beweglichkeit
+24 Ausdauer
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 34.

Schuhe der Gelassenheit (10.88 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Stoff
94 Rüstung
+10 Ausdauer
+22 Intelligenz
+15 Willenskraft
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Abhärtungswertung +3
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 35.

Wildtiermaske der Mok'Nathal (10.28 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Schwere Rüstung
463 Rüstung
+23 Beweglichkeit
+22 Ausdauer
+15 Intelligenz
Roter Sockel
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: 2 Mana alle 5 Sek
Benötigt Stufe 65
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 44.



EITEL Der Verdacht liegt nahe, dass diese Paladin-Dame die Shaarde der Bescheidenheit nur aus optischen Gründen ausgewählt hat.

(X.XX %) Dropchance

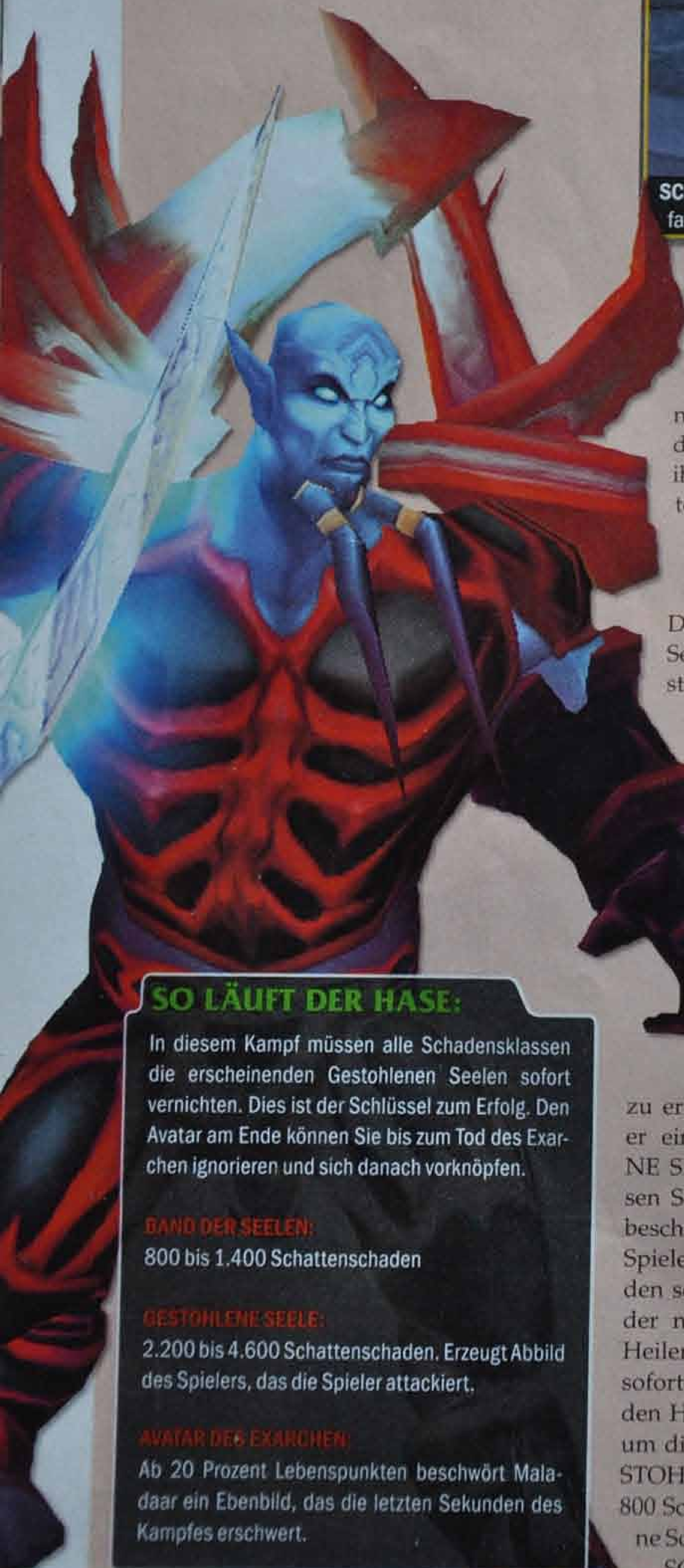
Exarch Maladaar

Der zweite und letzte Boss erwartet Sie nach einem Heer von Skeletten. Wenn Sie es bis hierhin geschafft haben, dürfte auch er kein Problem mehr darstellen.

Der zweite und letzte Boss der Auchenaikrypta ist alles andere als leicht. Nicht nur ist sein ausgeteilter Schaden recht hoch, er ruft zusätzlich noch alle paar Sekunden ein Abbild eines Gruppenmitgliedes herbei, welches recht hart zuschlägt. Damit nicht genug, erscheint ab 10 Prozent Lebenspunkten ein Avatar des Exarchen, der nicht minder hart zuhaut. Bei diesem Kampf sind alle Klassen gefragt.



SCHATTENGEIST Die Gestohlenen Seelen, Abbilder der Spieler, sind nicht zu übersehen. Allerdings ist es fatal, wenn sich niemand um diese Gegner kümmert. Der Heiler wird's zu spüren bekommen.



Seine miesen Tricks

Nachdem Sie den großen Raum von allen Skeletten gesäubert haben, können Sie sich auf den Kampf gegen Maladaar vorbereiten. Auch wenn es sich bei ihm nicht um einen Dämon handelt, so teilt er doch verhältnismäßig viel Schattenschaden aus. Priester sollten also unbedingt ihren Schattenschutz-Buff verteilen, Paladine aktivieren die AURA DES SCHATTENWIDERSTANDES.

Sein Standardangriff ist nicht besonders stark (400 bis 600 Schadenspunkte an einem Defensiv-Krieger). Viel mehr Schaden macht er mit seinem BAND DER SEELEN, einem Schattenschadenszauber, der 800 bis 1.400 Schadenspunkte erzeugt. Außerdem lässt sein SEELENSCHREI die Nahkämpfer im Umkreis von zehn Metern für zwei bis drei Sekunden flüchten. Dann wechselt er das Ziel und stürzt sich meist auf den Heiler. Der Tank muss also auf Zack sein, um sofort die Aggro wieder zu erlangen. Alle 20 bis 30 Sekunden trifft er ein Gruppenmitglied mit GESTOHLENE SEELE. Dieser Angriff erzeugt immensen Schattenschaden (2.200 bis 4.600!) und beschwört ein gleichnamiges Abbild des Spielers. Dieses Abbild attackiert zusätzlich den schon gebeutelten Spieler, bevor es bei der nächsten gewirkten Heilung auf den Heiler umschwenkt. Dieses Abbild muss (!) sofort vernichtet werden, alle Spieler bis auf den Heiler und den Tank sollten sich sofort um diesen Gegner kümmern, denn die GESTOHLENE SEELE schlägt fest zu (600 bis 800 Schadenspunkte) und wirkt verschiedene Schattenschadenszauber (GEDANKENSCHINDEN oder FLUCH DER PEIN).

Der Kampfverlauf

Sehr wichtig in diesem Kampf ist die Positionierung der Gruppenmitglieder. Sie sollten nicht allzu weit auseinander stehen, damit im Falle einer erscheinenden GESTOHLENEN SEELE die Schadensklassen keine weiten Laufwege haben und sich sofort auf die Abbilder stürzen können. Außerdem hat der Tank nach dem SEELENSCHREI keinen weiten Weg zum Heiler, um diesen den Boss wieder abzunehmen. Ferner wird die Effizienz von Gruppenheilungen erhöht, wenn niemand außer Reichweite steht.

Die Gestohlenen Seelen

Der Heiler muss besonders aufpassen, welcher Spieler gerade mit der GESTOHLENEN SEELE belegt ist. Dieser bekommt nämlich in kurzer Zeit heftigen Schaden ab und sollte zumindest mit einer kleinen Heilung aufgefrischt werden. Stirbt ein Spieler, ist der Schaden auf die GESTOHLENEN SEELEN zu gering und es erscheinen immer mehr, was auf jeden Fall zu einer Außenbesichtigung von Auchindoun führt.

Wenn die Lebenspunkte beim Exarchen fallen, erscheint zwischen 20 und 10 Prozent Lebenspunkten ein Avatar von Maladaar. Dieser macht höheren Nahkampfschaden und tritt Spieler vereinzelt mit dem TÖDLICHEN STOSS, als hätte der Heiler es schon nicht schwer genug. Dennoch sollten sich alle Spieler weiterhin auf den Boss konzentrieren und den Avatar erst einmal ignorieren. Denn je schneller der Boss im Staub liegt, desto früher stoppt das Auftauchen der GESTOHLENEN SEELEN. Der Kampf ist erst dann zu Ende, wenn der Avatar das Zeitliche segnet. Freuen Sie sich also nicht zu früh. Nicht wenige Gruppen haben Maladaar bezwungen, sind dann aber am Avatar gescheitert.

SO LÄUFT DER HASE:

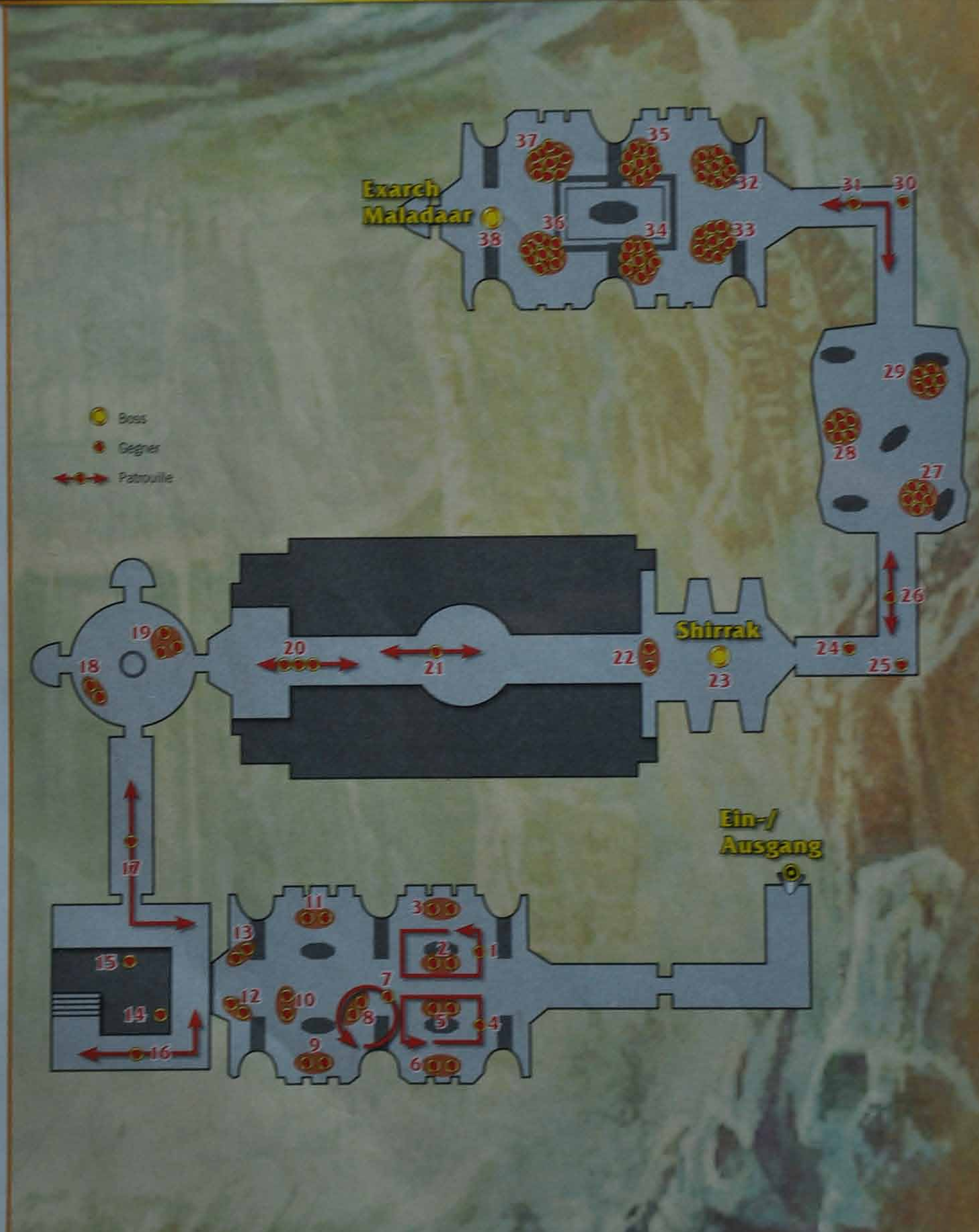
In diesem Kampf müssen alle Schadensklassen die erscheinenden Gestohlenen Seelen sofort vernichten. Dies ist der Schlüssel zum Erfolg. Den Avatar am Ende können Sie bis zum Tod des Exarchen ignorieren und sich danach vorknöpfen.

BAND DER SEELEN:
800 bis 1.400 Schattenschaden

GESTOHLENE SEELE:
2.200 bis 4.600 Schattenschaden. Erzeugt Abbild des Spielers, das die Spieler attackiert.

AVATAR DES EXARCHEN:
Ab 20 Prozent Lebenspunkten beschwört Maladaar ein Ebenbild, das die letzten Sekunden des Kampfes erschwert.

Ihr Weg durch die Auchenaikrypta



Jede Station im Detail

1: Der erste Gegner patrouilliert an einer Zwei-Mann-Gruppe vorbei. Sie machen es sich also einfach, wenn Sie diesen Gegner entweder einzeln pullen oder sich erst die Gruppe vorknöpfen.

2: Meist warten hier zwei Seelenpriester auf Ihre Ankunft. Da sich die Gruppenzusammensetzung von Mal zu Mal ändert, kann hier auch ein Mönch unter den Gegnern weilen. Versuchen Sie, es zu vermeiden, die linke Gruppe mitzupullen. Sollte dies doch geschehen, flüchten Sie lieber aus der Instanz.

3: Zwei weitere Seelenpriester. Sie können diese Gegner stehen lassen, wenn Sie wollen. Allerdings befinden sich gerade an den Seiten oft Truhen oder Urflechten für Kräuterkundige, sodass es sich durchaus lohnt, die gesamte Instanz zu säubern.

4: Hier gilt Ähnliches wie bei Punkt 1.

5: Zwei weitere Gegner. Hier ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass Phasengegner in den Kampf mit eingreifen. Sofern die Gegner nicht immun sind, sollten Sie mit EISKÄLTEFALLEN und UNTOTE FESSELN arbeiten. Wenn hier ein Spieler übernommen wird, kann er schnell mal in andere Gegner reingelenkt werden. Auch hier haben Sie wieder die Möglichkeit zu flüchten.

6: Weitere zwei Gegner, die an der Seite warten und nicht unbedingt bekämpft werden müssen.

7: Ein einzelner Gegner, der Sie glauben machen will, er wäre allein. Doch ab und zu gesellt er sich zu den beiden Gegnern in Gruppe 8. Dann sollten Sie ihn auf keinen Fall pullen.

8: Eine Zwei-Gegner-Gruppe.

9: Ebenfalls zwei Gegner am Rand, die Sie nicht unbedingt pullen müssen.

10: Hier können die Gegner auch nur vereinzelt auftreten. Aber auch hier ist die Gefahr immer gegeben, dass sich ein Phasengegner in den Kampf einmischt.

11: Hier stehen zwei Gegner auf dem Hügel. Da Sie nicht ganz am Rand stehen, kann es vorkommen, dass ein Fernkämpfer bei der nächsten Gruppe in deren Aggro-Radius gerät. Also: platt machen!

12: Hier warten meist ein Mönch und ein Verteidiger auf Sie. Da der Mönch die heimtückischen Beschwörer herbeiruft, konzentrieren sich alle Spieler darauf, den Mönch schnell ins Jenseits zu schicken.

13: Die Nähe von Gruppe 12 und 13 sollten Sie nicht mehr zum Problem werden lassen.

14: Ein einzelner Draenei.

15: Der letzte Gegner im unteren Bereich.

16: Diese Patrouille läuft meist weit die Treppe hinunter. Wenn Sie also gerade mit Gegner 15 beschäftigt sind, kann die Patrouille Sie von hinten überraschen – also Vorsicht.

17: Eine weitere Patrouille. Hier erwartet Sie auch mit Sicherheit mindestens ein Phasengegner.

18: Hier erscheinen oft kurzzeitig Phasengegner. Warten Sie ruhig einen kurzen Moment, bevor Sie sich um Gruppe 19 kümmern. Eventuell können Sie einen Gegner aus der Gruppe 18 schon vorher einzeln erledigen.

19: Eine Drei-Gegner-Gruppe. Jetzt wird's heikel, denn letztendlich haben Sie es hier mit fünf bis sechs Gegnern zu tun, sofern alle Untoten heraufbeschworen werden.

20: Eine Dreier-Patrouille, die über die ganze Brücke marschiert. Warten Sie vorher noch oben am Anfang der Brücke und achten Sie auf Phasengegner, um diese vorab zu beseitigen.

21: Hier streunt oft ein einzelner Phasensoldat hin und her. Zudem erscheinen beim Überschreiten der Brücke die Tobenden Seelen, die aber schnell fallen und keinerlei Schaden anrichten sollten.



22: Noch einmal warten zwei Mönche auf Sie. Die Chance, dass einer Ihrer Spieler übernommen wird, ist also relativ hoch.

23: Der erste Boss, Shirrak der Totenwächter, wartet hier auf einen würdigen Herausforderer.

24: Ein weiterer Mönch.

25: Und noch einer. Auch hier kann der Phasengegner (26) in den Kampf eingreifen.

26: Ein Phasengegner.



27: Die erste Gruppe aus Tobenden und Erbosten Skeletten. Diese sind zu kräftig, als dass Sie diese per Flächenzauber beseitigen können. Nutzen Sie auch hier UNTOTE FESSELN und EISKÄLTEFALLE, falls vorhanden.



28: Siehe Punkt 27.

29: Siehe Punkt 27.

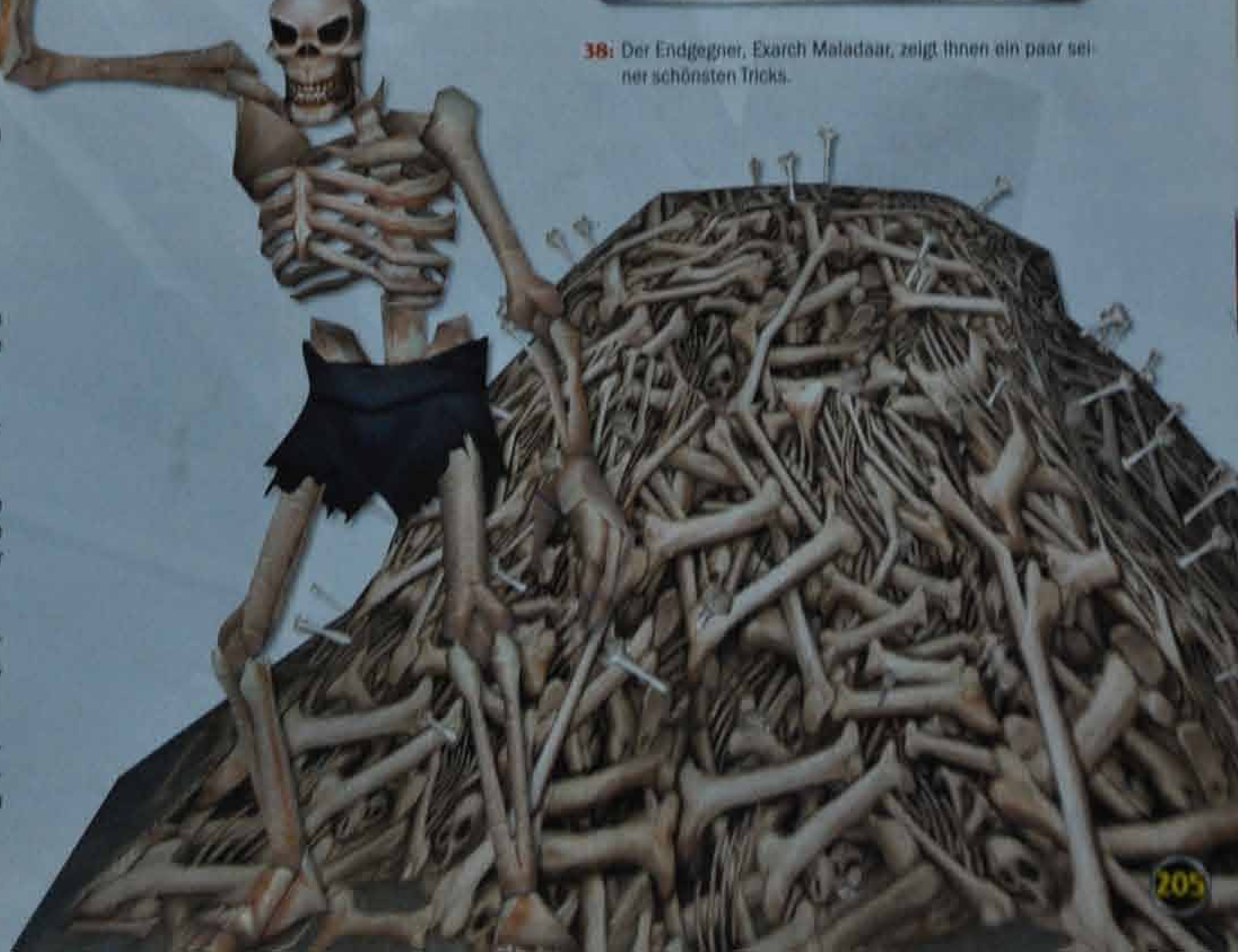
30: Hier wartet noch ein Seelenpriester auf Sie.

31: Ein letzter Phasensoldat trennt Sie vor dem letzten Raum.

32-37: Diese Gruppen unterscheiden sich nur dadurch, dass in manchen ein Totenbeschwörer vorhanden ist, in anderen der Gruppen wiederum nicht. Falls dies der Fall ist, sollte sich der Tank auf diesen Gegner konzentrieren. Ansonsten dürfen die Magier hier zeigen, was in Ihnen steckt. Haben Sie hier tatsächlich keine Klasse mit Flächenschaden dabei, kann es trotz der wenigen Lebenspunkte der Skelette sehr schwer werden.



38: Der Endgegner, Exarch Maladaar, zeigt Ihnen ein paar seiner schönsten Tricks.



Auchindoun: Sethekkhallen



Der gelb markierte Eingang zuden Sethekkhallen liegt im östlichen Teil des Innenhofes der Auchindoun-Ruinen.

Die Instanz auf einen Blick

Ort:	Im Süden der Wälder von Terokkar (PC-Games-Weltkarte D15)
Stufen:	66-70
Spielzeit:	1 Stunde
Spieler:	5
Bosse:	Dunkelwirker Syth Klauenkönig Ikiss
Optimale Gruppe:	Krieger/Kampfdruide, Priester, Magier, Schamane, Hexenmeister

Die Gruppe überlebt den Weg zu den beiden Bossen nur dann, wenn die „Crowd-Control"-Fertigkeiten des Priesters (UNTOTE FESSELN), Magiers (VERWANDLUNG) und Hexenmeisters (VERFÜHRUNG) eingesetzt werden. So konzentrieren Sie Ihre Attacken auf einzelne Gegner und zerlegen die Feindesgruppen Stück für Stück. Im Idealfall bekämpfen Sie mit dieser Taktik immer nur ein gegnerisches Vogelwesen.

Die Sethekkhallen erwarten eingespielte Gruppen ab der Stufe 67 mit einem bunten Mix aus aggressiven Humanoiden, Untoten und Wildtieren. Der Eingang zur Instanz befindet sich im Osten des Auchindouns und ist am besten durch einen der beiden nördlich gelegenen Zugänge zum inneren Ring erreichbar.

Die Vorbereitung

Neben den bekannten Heil- und Manatränken sollte jedes Gruppenmitglied über ausreichend Resistenzen gegenüber Schattenmagie und Naturschaden verfügen. Die Gegnergruppen entfalten ein enormes Schadenspotenzial, dem Sie ohne ausreichenden Schutz hilflos ausgeliefert sind. Sofern keine entsprechende Ausrüstung vorhanden ist, sorgen Sie für genügend Natur- und Schattenschutztränke. Für das Gefecht mit Klauenkönig Ikiss ist vor allem für Stoffträger ein Arkanschutztrank eine gute Idee.

Für Ruhm und Ehre

Das Untere Viertel in Shattrath belohnt Sie für jeden gefallenen Gegner in den Sethekkhallen mit neun Rufpunkten. Für jeden zu Boden gebrachten Boss bekommen Sie 90 Punkte. Jedoch ist eine Rufsteigerung nur bis Freundlich/Wohlwollend (5.999/6.000 Punkte) möglich. Das Überschreiten der Punktemarke erreichen Sie – wie bei den anderen Fraktionen auch – allerdings nur durch das Erfüllen von Aufträgen.
Sofern Ihre Fraktion die Geistertürme rund um Auchindoun besetzt hält, erbeuten Sie von Dunkelwirker Syth und dem Klauenkönig Ikiss wertvolle Geistsplitter, die Sie im Lager Ihrer Fraktion in den Wäldern von Terokkar gegen wertvolle Ausrüstung einlösen.

Aufgabenverteilung

Empfehlenswert für ein erfolgreiches Durchspielen der Instanz ist die vorausgehende Verteilung der einzelnen Aufgabenbereiche. Insbesondere nicht eingespielte Gruppen bekommen ohne exakte Absprachen bereits nach den ersten Metern erhebliche Probleme.

Gruppenfertigkeiten

Äußerst effizient setzen Sie vor allem „Crowd-Control"-Fertigkeiten der verschiedenen Klassen ein. Daher sollte in jedem Team ein Priester (UNTOTE FESSELN, MAGIE ENTFERNEN), ein Magier (VERWANDLUNG) oder ein Schurke (KOPFNUSS)



ISFAR Vor dem Instanzeingang finden Sie den Questgeber. Die Quests können Sie schon sehr früh annehmen, reinwagen sollten Sie sich aber erst ab Level 68.



EINER GEGEN ALLE Solche Stellen finden Sie oft in den Sethekkhallen. Magier können hier glänzen, ohne den Schild vom Priester endet dies aber im Freitod.

vertreten sein. Auch eine zweite Klasse mit Heilfähigkeiten wie Schamane, Paladin oder Druide ist für den Kampf gegen den Endboss sehr hilfreich. Da dieser mit Vorliebe den Tank in ein Schaf verwandelt, empfiehlt sich hier insbesondere der Einsatz eines Druiden in Bärengestalt – aufgrund seiner Immunität gegenüber Verwandlungseffekten.

Die Vollere besuchen

Gleich nach Betreten der Instanz stehen Sie zwei Wächtern der Sethekk gegenüber, die jedoch sehr einfach zu erledigen sind. Achten Sie unbedingt auf den patrouillierenden Initianden der Sethekk und warten Sie mit dem Angriff auf die beiden Wächter, bis der Initiand außer Sichtweite ist. Ansonsten wird er auf Sie aufmerksam und bringt noch zwei Wächter zur Verstärkung mit – ungünstig.

Separation

Bereits nach der ersten Biegung erwarten Sie fünf Dreiergruppen, die sie jeweils einzeln anlocken. Tipp: Um in den nächsten Raum weiterzukommen, müssen Sie die hinteren beiden Gruppen nicht unbedingt erledigen. Jedoch stehen diese vor der Abkürzung, die Ihre Gruppe nach dem Sieg über Endboss Ikiss gehen kann. Falls Sie die Gegner hier stehen lassen, erwartet Sie später noch ein Kampf auf dem Weg zum Ausgang.

Die Gruppen bestehen aus einem Wächter, einem Initianden mit einem Dunkelfalken als Begleiter und einem untoten Zeitverlorenen Aufseher der Sethekk. Letzteren müssen Sie entweder als Ersten erledigen oder per UNTOTE FESSELN aus dem Kampf herausnehmen, bis die beiden anderen abgefertigt sind. Der Zeitverlorene Aufseher platziert ein Totem, durch das ein Teammitglied (meistens einer der Nahkämpfer) übernommen wird und die Kollegen attackiert. Weiterhin wirkt der Aufseher den Fluch SCHRUMPFEN (Stärke um 35 und Ausdauer um 44 reduziert). Wichtig: Durch die räumliche Enge verlieren Sie im Kampfgetümmel schnell den Überblick. Sprechen Sie sich ab, wer die Platzierung des Totems ansagt und wer es zerstört. Es bietet sich an, dem Heiler diese Aufgabe zu übertragen, da er aus der Distanz das Geschehen verfolgt und daher keine hektischen Suchaktionen nach dem Totem starten muss.

Vogelfrei

Die Wächter im Durchgang zum nächsten Raum und Gruppen in der Halle erledigen Sie nach gewohnter Manier. Auf dem weiteren Weg zum Dunkelwirker Syth erwarten Sie keine neuen unbekannten Vögel. Nachdem Sie den ersten Boss erledigt haben (siehe Boss-Kasten Dunkelwirker Syth) ändert sich dies jedoch grundlegend. Je tiefer Sie in die Sethekkhallen vordringen, desto komplexer werden die Gegnergruppen. Bereits im nächsten Raum stellen Sie die Sethekk vor neue Herausforderungen. Zwar besteht jede Gruppe noch immer aus „nur" drei Vogelmenschen, neu ins Spiel kommen jedoch anstelle der harmlosen Wächter die Orakel der Sethekk. Deren Spezialität sind die Ma-

Die fiesesten Trashmobs



Schamane der Sethekk

WAS ER KANN: Der Schamane heilt die Gruppe und teilt kräftig aus. Nebenbei beschwört er einen Lehrwandler, der allzu gerne die Stoffträger mit heftigen Nahkampfattacken am Zaubern hindert.

GEGENMITTEL: VERWANDLUNG oder KOPFNUSS sind adäquate Fertigkeiten, um den Schamanen für kurze Zeit aus der Gruppe zu nehmen. Weiterhin bietet sich der Einsatz von GEDANKENKONTROLLE an. Damit übernehmen Sie nicht nur den Schamanen, Sie dürfen auch dessen mächtige Heilzauber einsetzen und Ihr Team am Leben halten.



Zeitverlorener Aufseher

WAS ER KANN: Der untote Aufseher platziert ein Totem, das ein nahestehendes Gruppenmitglied übernimmt.

GEGENMITTEL: Sprechen Sie ab, wer das Totem zerstört, bevor ein Kollege übernommen wird. Sofern ein Priester mit von der Partie ist, kann der Aufseher per UNTOTE FESSELN kampfunfähig gemacht werden.



Kriegsfalke der Federschwingen

WAS ER KANN: Der Falke bricht unkontrolliert aus dem Nahkampf aus und stürmt einen der Fernkämpfer an. Dieser wird dadurch für drei Sekunden betäubt, erleidet 1.000 Schadenspunkte und kann weder Zauber noch Angriffe wirken.

GEGENMITTEL: Der Ansturm selbst ist nicht unterbrechbar, Sie müssen mindestens einen in Kauf nehmen. Maximaler Schaden auf den Falken bewahrt Ihr Team vor weiteren Ausbrüchen.



Kobaltblaue Schlange

WAS SIE KANN: Die Blindschleiche hat einen fiesen Atem, der nicht nur 2.000 Schaden bei umstehenden Gegnern verursacht, sondern diese auch 30 Meter weit schleudert. Damit nicht genug, denn sie setzt auch einen heftigen Kettenblitzschlag ein, der jeweils 1.500 Leben kostet.

GEGENMITTEL: Der unkomplizierte Sieg über die Schlange gelingt, wenn der Tank diese in einem Durchgang mit seinem Rücken zur Wand aufstellt. Die Gruppe hält maximale Distanz und wird so weder vom Kettenblitzschlag getroffen, noch weggeschleudert.



Prophet der Sethekk

WAS ER KANN: Der Prophet wirkt PSYCHISCHER SCHREI auf die Gruppe und stört so jeden kontrollierten Angriff. Nach seinem Ableben erscheint ein Geist, der bei Berührung 2.700 Schaden verursacht.

GEGENMITTEL: Bringen Sie den Propheten mit SCHILDSCHLAG oder ERDSTOSSTOTEM zum Schweigen oder setzen Sie den FURCHTZAUBERSCHUTZ der Priester ein (nur Draenei und Zwerge).

Quests in den Sethekkhallen

Name	Questgeber	Ziele	Vorquest
Bruder gegen Bruder (nicht teilbar)	Isfar am Eingang der Sethekkhallen	- Dunkelwirker Syth töten - Lakka befreien	Kann es einfach nicht lassen (Shattrath)
Terokks Erbe (nicht teilbar)	Isfar am Eingang der Sethekkhallen	- Terokks Maske (von Syth), Terokks Federkiel (von Ikiss) und Terokks Saga (siehe Karte S. 213) zu Isfar bringen	-

Dunkelwirker Syth

Entscheidend für einen Sieg über den ersten Boss der Instanz sind Teamwork und Timing.



Der Dunkelwirker Syth stellt Ihre Gruppe vor die erste größere Herausforderung in der Instanz. Obwohl dieser nur 60.000 Lebenspunkte besitzt, scheitern viele durch falsches Gruppenspiel und schlechtes Timing.

Der Zauberlehrling

Der Dunkelwirker und seine Begleiter richten unter der Gruppe ausschließlich Magieschaden an. Sofern ein Magier in Ihrem Team ist, bringt MAGIE DÄMPFEN hier einen entscheidenden Vorteil. Also einsetzen!

Ihr Tank beginnt den Kampf und zieht Syth ein Stück in den Gang zurück, in dem die restlichen Gruppenmitglieder warten. Wichtig: Der Tank muss den Dunkelwirker drehen und die restliche Gruppe steht seitlich oder hinter dem Boss, denn so wird nur der Tank vom Kettenblitzschlag (nicht unterbrechbar) getroffen. Außerdem zaubert Syth eine Kombination aus Arkan-, Schatten-, Feuer- und Frostblitzen, die dem gemeinen Plattenträger mit jeweils 700 Trefferpunkten schaden.

Kampf der Elemente

Sobald Syths Lebensenergie auf 75 Prozent gesunken ist, beschwört er jeweils einen Feuer-, Wasser-, Schatten- und Arkanelementar. Diese müssen Sie, so schnell es geht, erledigen, bevor die Stoffträger den heftigen Attacken erliegen. Wichtig: Die Elementare sind jeweils immun gegenüber dem eigenen Element. Feuerschaden auf das Feuerelementar ist folglich nur Manaverschwendung. Sprechen Sie vor dem Kampf ab, wer welchen Elementar aufs Korn nimmt.

Der Dunkelwirker beschwört neue Elementare, wenn noch 50 Prozent seiner Lebenspunkte vorhanden sind. Ab diesem Zeitpunkt sollten alle im Team vollen Schaden auf den Boss geben, denn die Elementare verschwinden, sobald Syth im Staub liegt. Wichtig: Der Heiler muss die Gruppe vor der zweiten Beschwörungsphase hochheilen und anschließend mit Heilung-über-Zeit-Magie und wenig Aggro erzeugenden Heilsprüchen am Leben halten. Ansonsten zieht er zu viel Aufmerksamkeit der Elementare auf sich und wird zum Hauptziel.

SO LÄUFT DER HASE:

Die Angreifer positionieren sich hinter dem Dunkelwirker und entgehen so seinem gefährlichen Kettenblitz. Per FROSTNOVA nagelt ein Magier die beschworenen Elementare am Boden fest, bevor diese die Gruppe erreichen.

STANDARDATTACKE:
Kettenblitz, Arkan-, Schatten-, Feuer- und Frostblitz 700 bis 1.300 Schaden

ELEMENTARE BESCHWÖREN:
Vier Elementare mit jeweils 5.000 Lebenspunkten. Immun gegenüber dem eigenen Element. 600 Schaden pro Nahkampftreffer.



JOBVERMITTLUNG Mit Symbolen wird der gesamten Gruppe mitgeteilt, wer welche Aufgaben zu übernehmen hat. Denn wenn der Magier das Ziel des Tanks permanent verwandelt, lachen sich die Gegner schlapp.

giezauber FEENFEUER (Rüstung um 1.440 reduziert), STILLE und Arkaner Blitzschlag (2.000 Schaden). Ferner treffen Sie auf wachende Rabenwächter der Federschwingen und Kobaltblaue Schlangen.

Stellungswechsel

Während die Rabenwächter (wirken HEULENDER SCHREI, der das Bewegungstempo um 50 Prozent und die Angriffsgeschwindigkeit um 25 Prozent reduziert) schnell und unkompliziert im Staub liegen, fordern die Schlangen eine ausgefeiltere Angriffstaktik: Der Tank muss mit dem Rücken zur Wand stehen und sie von der Gruppe wegdrehen, damit die übrigen Spieler nicht vom Rundumschlag (2.000 Schaden) durch den Raum geschleudert werden. Nahkämpfer stehen beim Kampf in ihrem Rücken. Fernkämpfer entgehen dem Rundumschlag der Schlange, indem sie in maximaler Distanz stehen. Ein weiterer Vorteil dieser Taktik ist, dass die Gruppe nicht von den Kettenblitzen (1.500 Schaden) getroffen wird.



Bombenstimmung

Zur Freude der Magier tauchen ab diesem Raum Reißer der Federklauen gruppenweise auf. Sie lassen sich wunderbar mit ARKANE EXPLOSION wegbomben.

Flügellahmes Federvieh

Abwechslungsreich geht es weiter in den nächsten Räumen. Dort treffen Sie auf die ersten Vierer-Gruppen, in denen sich Ora-

Maximaler Schaden

Wichtig in dieser Phase des Kampfes ist die FROSTNOVA des Magiers. Damit lassen sich die Elementare bis auf den Wasserspucker bequem einfangen und ruhig stellen. Kampfentscheidend ist, wie viel Schaden die Gruppe in kurzer Zeit austeilt. Je länger der Kampf dauert, desto schwieriger wird es für das Team, die beschworenen Elementare unter Kontrolle oder einzelne Spieler am Leben zu halten.

Im Gegensatz zu Pandemonius aus der Managruft ist das Farmen nach Geistsplittern bei Dunkelwirker Syth weniger effizient, da der Weg zu ihm wesentlich weiter ist.



ÄRGERNIS Die Leerwandler sind übel. Schicken Sie diese so schnell wie möglich ins Jenseits.



MITTELPUNKT Dunkelwirker Syth thront in der Mitte des Raumes. Links im Bild sehen Sie den Käfig für die Quest „Bruder gegen Bruder". Ziehen Sie Syth von der Plattform runter zu sich in den Gang.



FREIHEIT Vergessen Sie nicht, Lakka zu befreien! Dafür extra noch mal in die Instanz zu gehen nervt.

kel, Zeitverlorener Wahrsager, Initianden und Zeitverlorene Aufseher der Sethekk zusammenfinden. Problematisch bei dieser Konstellation erweisen sich die zwei Untoten (Wahrsager und Aufseher), von denen Priester immer nur einen fesseln können. Ansonsten fertigen Sie auch diese Gruppen ohne nennenswerte Hindernisse ab. Die FROSTNOVA und VERWANDLUNG des Magiers oder KOPFNUSS des Schurken in Verbindung mit UNTOTE FESSELN nehmen zwei der vier Gegner aus dem Kampf und die verbleibenden zwei werden schnell zu Boden gebracht. Wichtig: Nehmen Sie die magiebegabten Klassen (Wahrsager, Orakel und Aufseher) zuerst aus dem Kampf und beginnen Sie denselben mit einem „Sheep-Pull" oder „Shackle-Pull". Sofern Sie keine drei Gegner gleichzeitig stilllegen können, nehmen Sie sich den verbleibenden magiebegabten Vogel als Erstes vor.

Endspurt

Im vorletzten Raum vor dem Klauenkönig warten die schwierigsten Gruppen auf Ihr Team. Neben Propheten und Zeitverlorenen Wahrsagern werden diese von Schamanen der Sethekk komplettiert. Letztere teilen nicht nur ordentlich Schaden aus, sie heilen vielmehr die Gruppe. Eine interessante Variante ist hier das Übernehmen des Schamanen durch einen Priester mittels GEDANKENKONTROLLE. So profitiert Ihr Team von den mächtigen Heilsprüchen, der Priester muss selbst nicht aktiv heilen und spart Mana und die Gegnergruppe kann sich obendrein nicht selbst heilen. Wichtig: Planen Sie den Einsatz von GEDANKENKONTROLLE und sprechen Sie diesen vorab im Team durch. Sonst kommen Sie und Ihre Kollegen schnell in den Genuss einer monochromen Farbdarstellung.

Krächzende Vögel

Die Propheten der Sethekk sind ab jetzt Ihre knackigsten Gegenspieler. Diese setzen jedem geordneten Teamspiel mit PSYCHISCHER SCHREI ein jähes Ende – außer Sie haben einen Zwergen- oder Draeneipriester mit an Bord, der das Team vor Kampfbeginn mit FURCHTZAUBERSCHUTZ belegt hat. Alternativ können Schamanen auch sehr wirksam ihr Erdstoß-Totem setzen, das den Furchteffekt unterbricht. Wichtig: Weder der SCHILDSCHLAG des Kriegers noch das Erdungstotem des Schamanen hält den Propheten vom Wirken ab. Darüber hinaus erscheint ein Geist des Propheten nach dessen Ableben und schlingert zielstrebig auf Ihre Stoffträger zu. Bei Berührung richtet der Geist verheerende 2.700 Schadenspunkte an, was für angeschlagene Spieler meist ein unkontrolliertes Ableben nach sich zieht.

Nachdem auch dieser Raum gesäubert ist, gilt es, die letzte Hürde (siehe Boss-Kasten Klauenkönig Ikiss) vor dem rettenden Ausgang zu nehmen. (al)

Mit freundlicher Unterstützung von Temathis (EU-Alleria)





Klauenkönig Ikiss

Wer sich im richtigen Augenblick versteckt, ist kein Angsthase, sondern hat die richtige Taktik.

Der zweite Boss der Instanz ist mit Abstand der härteste Brocken und verlangt von der Gruppe Teamwork und äußerste Disziplin. Ikiss sollte vom Tank in der Mitte des Raumes angegriffen und zu einer der vier Säulen gezogen werden – idealerweise eine der beiden vorderen, um die sich dann auch der Rest der Gruppe positionieren sollte, um möglichst schnell vor der ARKANEN EXPLOSION in Deckung gehen zu können. Eine Spezialität des Klauenkönigs ist VERWANDLUNG eines Spielers (unwirksam bei Druiden in Bärengestalt). Vorsicht: Durch die Verwandlung des Tanks lässt Ikiss von ihm ab (Aggro-Reset) und wendet sich anschließend der Gruppe zu.

Das Problem der Heiler

Ihr Priester oder Paladin muss hier auf Zack sein und schnellstmöglich die Verwandlung aufheben. Extrem wirksam ist auch ein Erdungstotem des Schamanen, das aber beständig erneuert werden muss. Des Weiteren trifft der Boss alle Spieler durch seine ARKANE SALVE mit 1.700 Punkten. Wichtig: Die Salve ist weder räumlich noch in der Entfernung begrenzt. Sie können ihr also nicht entgehen.

Der auf den Tank verursachte Nahkampfschaden hingegen ist nicht der Rede wert. Weggefegt wird die Gruppe aber von Ikiss ARKANER EXPLOSION, die im Umkreis 6.000 Arkanschadenspunkte anrichtet – absolut tödlich!

Sprunghafter Endgegner

Der Klauenkönig wirkt diesen Zauber immer, nachdem er zu einem zufällig ausgewählten Gruppenmitglied teleportiert (Spontanzauber, kann nicht unterbrochen werden). Hier sollte der Tank besonderes Augenmerk auf Ikiss legen, denn dieser teleportiert manchmal, ohne seine Position zu verändern – also auf der Stelle vom Tank zum Tank. Nach dem Teleport haben Sie sechs Sekunden Zeit, außer Reichweite zu gelangen. Sprich sobald sich der Klauenkönig teleportiert, stellen Sie sofort (!) jeden Schaden auf ihn ein und gehen hinter einer der vier Säulen im Raum aus seiner Sichtlinie. Dort wird Sie die ARKANE EXPLOSION nicht treffen.

Zeit gewinnen

Um den Manavorrat des Heilers zu entlasten, sollten alle diese Zeit nutzen und ihre Wunden mit Verbänden pflegen. Allerdings feuert Ikiss nach der Explosion auch seine ARKANE SALVE. Im ungünstigsten Fall werden Sie also beim Verbinden unterbrochen und können Ihre Gesundheit in den nächsten 60 Sekunden nicht mehr ohne Zutun eines Heilers aufbessern.

Nach dem Wirken der ARKANEN EXPLOSION muss der Tank die Aufmerksamkeit des Klauenkönigs neu auf sich ziehen – warten Sie mit dem Schaden, bis er sie tatsächlich hat.

Bonusrunde

Sobald die Lebensenergie von Ikiss auf 10 Prozent schrumpft, wirkt er MANASCHILD auf sich selbst und erhält dadurch nochmals 20.000 Lebenspunkte. Empfehlenswert für den Kampf mit dem Boss ist der Einsatz eines zweiten Heilers. Auch wenn dieser keine Fertigkeitenpunkte dort investiert hat, entlastet er den Hauptheiler vor allem während der kurzen Pausen hinter den Säulen. Ein Schamane ist für diese Rolle ideal, selbst wenn er als Verstärker unterwegs ist.

SO LÄUFT DER HASE:

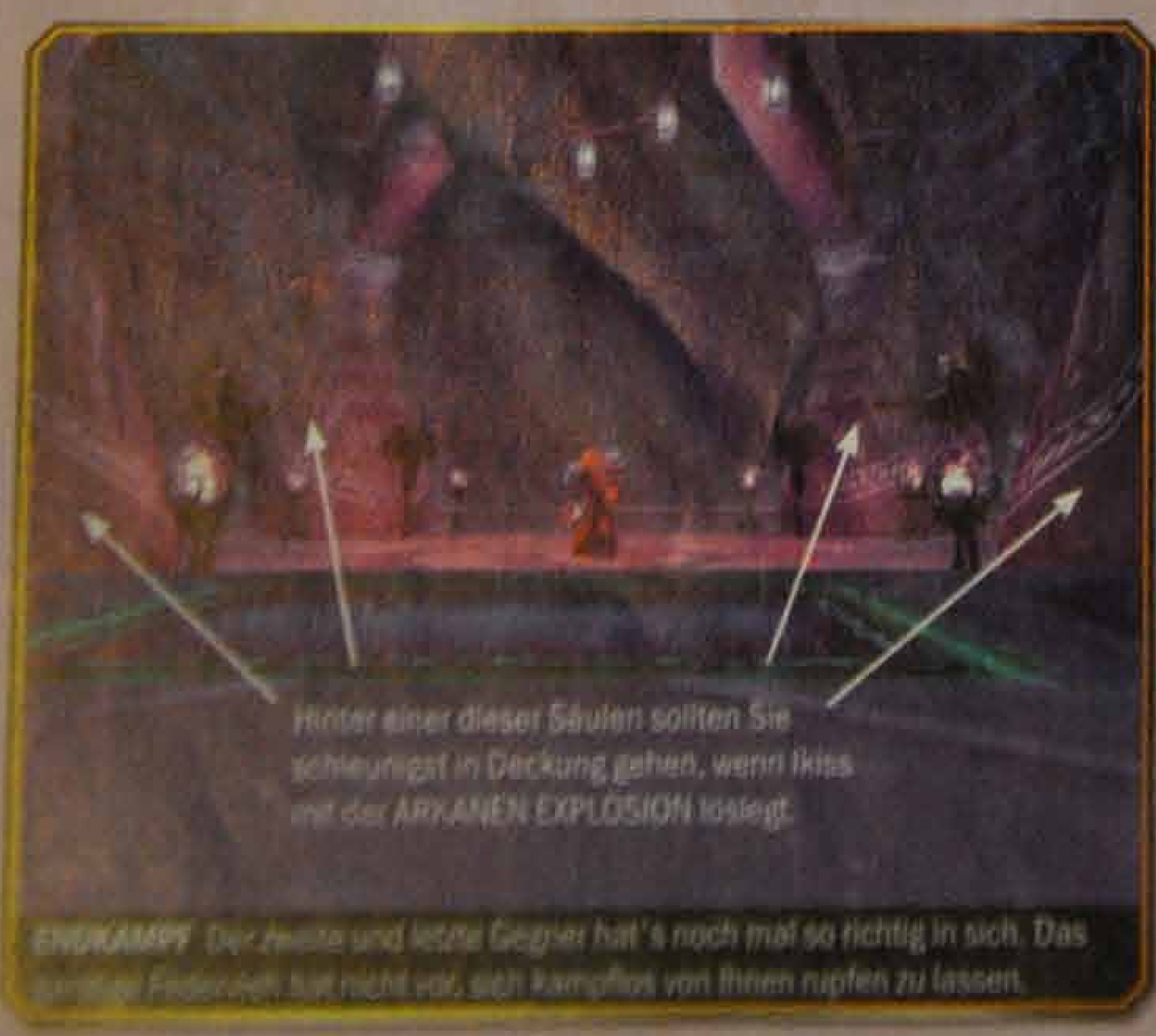
Bevor Sie den Kampf mit Ikiss beginnen, sollten alle im Team noch einen Arkanschutztrank einwerfen und der Magier MAGIE DÄMPFEN auf die Gruppe wirken.

ARKANE SALVE:
Jedes Gruppenmitglied wird mit 1.700 Arkanschaden getroffen.

BLINZELN:
Teleport zu einem zufällig ausgewählten Spieler

ARKANE EXPLOSION:
6.000 Arkanschaden im Umkreis

MANASCHILD:
Einmalig zusätzliche 20.000 Lebenspunkte



ENDKAMPF Der zweite und letzte Gegner hat's noch mal so richtig in sich. Das [illegible] Federvieh hat nicht vor, sich kampflos von Ihnen rupfen zu lassen.



1,2,3,4 ECKSTEIN ... Die Deckung ist das Wichtigste, wenn Ikiss ARKANE EXPLOSION zaubert. Er portet sich meist vorher – schauen Sie also, wo er steht

Und das können Sie abgreifen:

(X,XX %) = Dropchance

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Dunkelwirker Syth

Federpfeile der Sethekk (10,48 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Wurfwaffe
82-124 Schaden — Tempo: 1.60
(64.4 Schaden pro Sekunde)
+15 Beweglichkeit
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 22.

Buchband der ewigen Ruhe (11,70 %)
Einzigartig
Relikt — Buchband
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht den Schaden Iheres Zaubers Weihe um bis zu 47.

Hurtige Stiefel des Himmelsjägers (10,34 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Schwere Rüstung
437 Rüstung
+25 Beweglichkeit
+19 Ausdauer
+24 Intelligenz
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 26.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 5 Mana wieder her.

Lichtgewebte Schuhe (12,45 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Stoff
+19 Ausdauer
+24 Intelligenz
+13 Willenskraft
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 29.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 10 Mana wieder her.

Sysths Bänder (10,81 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Handgelenk — Platte
497 Rüstung
+21 Stärke
+19 Beweglichkeit
+18 Ausdauer
Benötigt: Stufe 68

Mondschreiterstiefel (11,69 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Leder
196 Rüstung
+21 Ausdauer
+22 Intelligenz
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 25.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 6 Mana wieder her.

Klauenkönig Ikiss

Band der Rabenklaue (11,34 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Finger
+20 Beweglichkeit
+15 Ausdauer
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Trefferwertung um13.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 30.

Beinkleider des Beschwörens (8,65 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Stoff
136 Rüstung
+25 Ausdauer
+30 Intelligenz
+17 Willenskraft
Benötigt: Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 18.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 42.
Set: Ornat des Beschwörens (5)

Beinkleider des Vergessens (7,90 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Stoff
+42 Ausdauer
+33 Intelligenz
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 12.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 39.
Set: Gewandung des Vergessens (5)

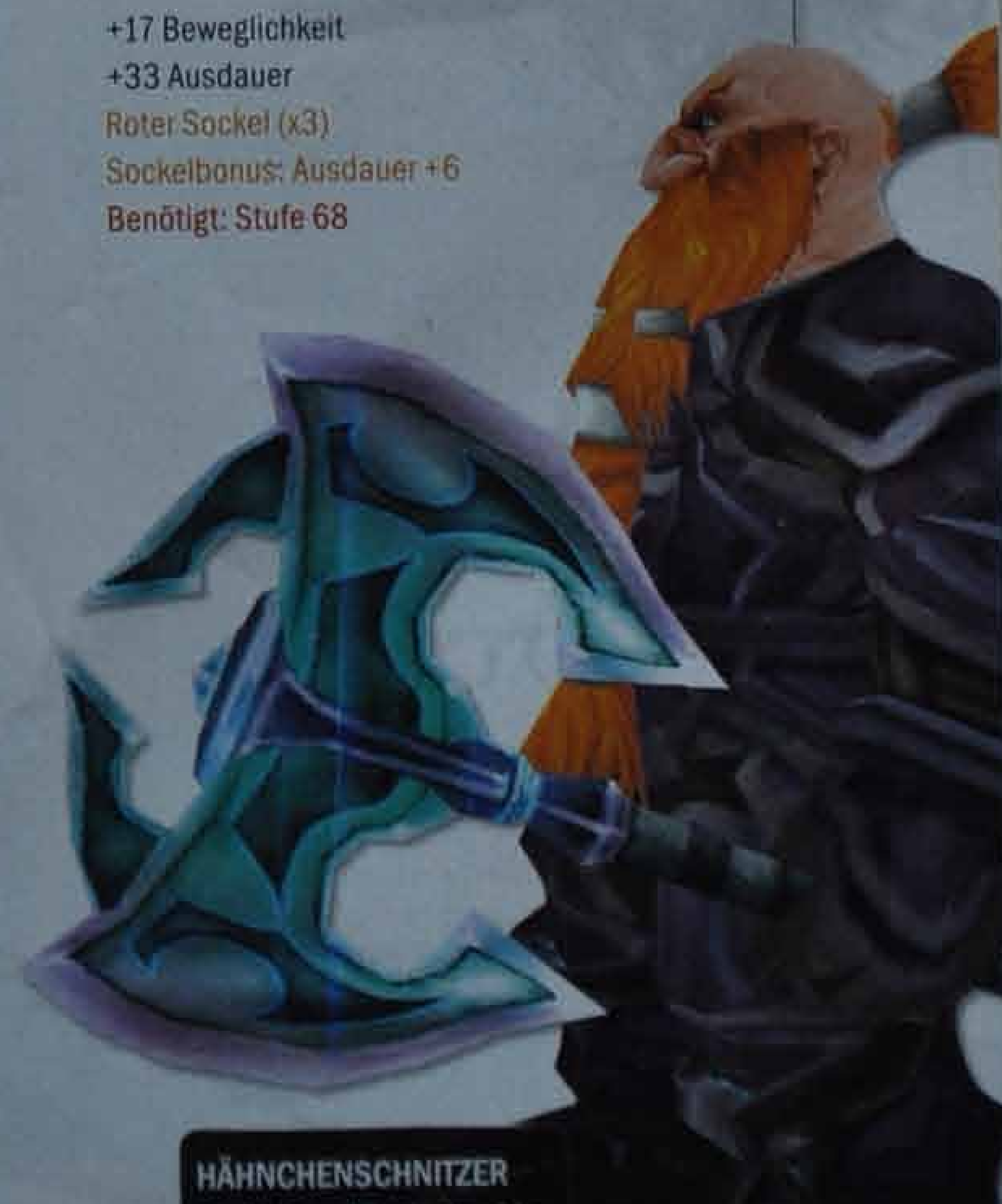
Geheiligte Beinkleider (9,15 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Stoff
136 Rüstung
+25 Ausdauer
+33 Intelligenz
+18 Willenskraft
Benötigt: Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 73.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 7 Mana wieder her.
Set: Geheiligte Roben (5)

Gurt der Todesschmiede (8,64 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Taille — Platte
655 Rüstung
+22 Stärke
+25 Ausdauer
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Beweglichkeit +3
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 20.

Schienbeinschützer der Verwüstung (11,11 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Schwere Rüstung
570 Rüstung
+24 Ausdauer
+33 Intelligenz
Benötigt: Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 22.
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 12.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 66.
Set: Schlachtrüstung der Verwüstung (5)

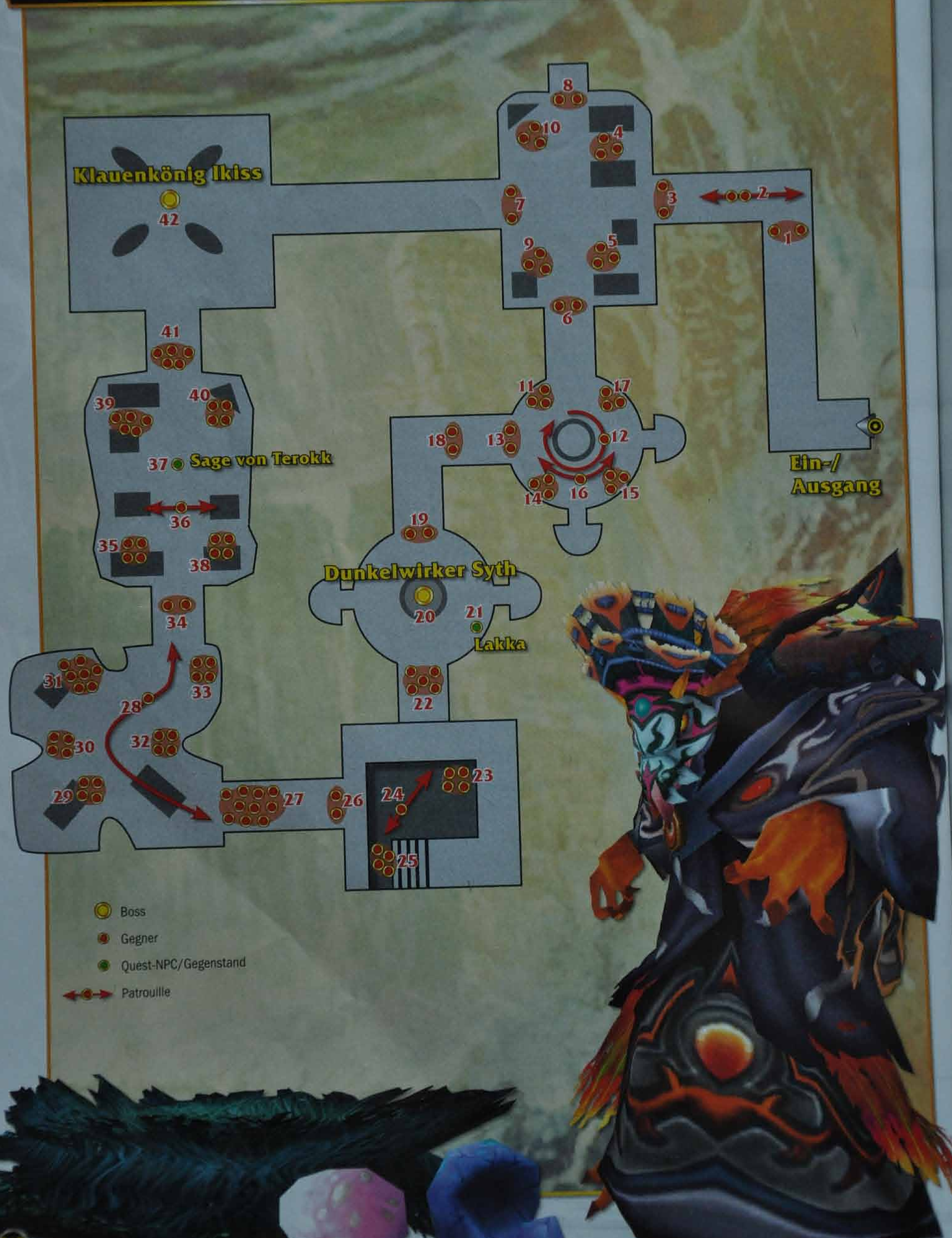
Schulterpolster des Meuchelmords (9,52 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Leder
219 Rüstung
+25 Beweglichkeit
+25 Ausdauer
Gelber Sockel (x2)
Sockelbonus: Ausdauer +4
Benötigt: Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 42.
Set: Rüstung des Meuchelmords (5)

Krähenflügelschneide (7,60 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig — Axt
253-381 Schaden — Tempo: 3.40
(93.2 Schaden pro Sekunde)
+28 Stärke
+17 Beweglichkeit
+33 Ausdauer
Roter Sockel (x3)
Sockelbonus: Ausdauer +6
Benötigt: Stufe 68



HÄHNCHENSCHNITZER Die Krähenflügelschneide trägt so mancher Krieger noch mit Level 70.

Ihr Weg durch die Sethekkhallen



Jede Station im Detail

1: Zwei Wächter der Sethekk blockieren den Weg. Achten Sie auf die Patrouille und ziehen Sie den Kampf zum Ausgang der Instanz hin. Ansonsten lenken Sie die Aufmerksamkeit der Patrouille auf sich und diese bringt möglicherweise auch die dahinter stehenden Wächter mit.

2: Der Initiand der Sethekk und der Dunkelfalke der Federschwingen pendeln zwischen den beiden Wächtergruppen. Locken Sie auch diese beiden zu sich in den Gang.

3: Die zwei Wächter der Sethekk stellen kein größeres Hindernis dar. Am besten arbeiten Sie hier mit VERWANDLUNG.

4: Ein Zeitverlorener Aufseher (Untoter), ein Dunkelfalke und ein Initiand bilden die erste Zielgruppe. Wenn Sie den Untoten fesseln, den Initianden verwandeln und zuerst den Dunkelfalken erlegen, ist auch diese Gruppe für Ihr Team risikofrei.



5: Mit den zwei Initianden und dem Zeitverlorenen Aufseher verfahren Sie ähnlich: Der Aufseher wird in einen Käfig gesteckt, ein Initiand verwandelt. Sie können den Kampf bequem mit einem „Sheep-Pull" beginnen.

6: Zwei Wächter der Sethekk. Das gleiche Spiel wie bei den vorherigen Wachen: Einer wird verwandelt (oder ihm mit KOPFNUSS/VERFÜHRUNG eine Auszeit verpasst) und der zweite von Ihrem Team aufs Korn genommen.

7: Zwei Wächter der Sethekk.

8: Zwei Wächter der Sethekk.

9/10: Jeweils ein Dunkelfalke, ein Zeitverlorener Aufseher und ein Initiand warten auf Ihr Team. Auch bei diesen beiden Gruppen verfahren Sie nach der bisher erfolgreichen Methode des Fesselns und des Verwandelns.

11: Neu im Spiel: das Orakel der Sethekk. Es bildet mit einem Initianden und einem Aufseher die weiteren Standardgruppen. Sie stellen das Orakel ruhig (VERWANDLUNG, KOPFNUSS etc.), fesseln den Aufseher, erledigen den Initianden zuerst.

12: Der Dunkelfalke der Federschwingen flattert ohne Gruppe durch die Halle. Locken Sie diesen mit einer Fernkampfattacke an.

13: Zwei Wächter der Sethekk.

14: Bei dem Initiand, dem Orakel und dem Zeitverlorenen Aufseher der Sethekk verfahren Sie nach der gleichen erfolgreichen Taktik, sodass Sie immer nur einen aktiv bekämpfen.

15: Zwei Orakel der Sethekk, ein Dunkelfalke und ein Zeitverlorener Aufseher konfrontieren Sie als erstes Quartett. Bei dieser Gruppenzusammenstellung bietet sich außer der VERWANDLUNG und UNTOTE FESSELN auch KOPFNUSS oder VERFÜHRUNG an, sodass Sie zuerst den Dunkelfalken erlegen, um sich danach jeden einzeln vorzunehmen. Gegebenenfalls müssen Sie die Auszeit-Zauber erneuern.

16: Hier patrouilliert ein Dunkelfalke der Federschwingen und stellt kein größeres Problem für Ihr Team dar.

17: Zwei Orakel und ein Zeitverlorener Aufseher der Sethekk wollen hier Ihr Vorankommen verhindern. Auch diese Gruppe erlegen Sie nach eingespieltem Verfahren.

18: Zwei Wächter der Sethekk.

19: Zwei Rabenwächter der Sethekk ersetzen fortan die normalen Wächter. Die Rabenwächter teilen etwas mehr Schaden aus als ihre Vorgänger. Sie sind jedoch machtlos gegenüber KOPFNUSS, VERWANDLUNG oder VERFÜHRUNG.

20: Der erste Boss: Dunkelwirker Syth. Wie genau Sie gegen ihn vorgehen, steht im Boss-Kasten auf Seite 208.

21: Hier steht der Käfig, aus dem Sie Lakka für die Quest „Bruder gegen Bruder" befreien müssen.

22: Fünf Reißer der Federschwingen möchten weggebombt werden – da freut sich jeder Magier.

23: Zwei Initianden, ein Orakel und – neu – ein Zeitverlorener Wahrsager der Sethekk erschweren das Weiterkommen. Empfehlenswert ist, den untoten Wahrsager zu fesseln und ein Orakel ruhig zu stellen. Ziehen Sie diese Gruppen immer zu sich in den Gang.

24: Eine Kobaltblaue Schlange – ziehen Sie diese am besten zurück in den Durchgang und verhauen Sie sie nach der im Kasten auf S. 207 beschriebenen Taktik.

25: Die letzte der einfachen Gruppen besteht aus: Orakel, Wahrsager, Initiand und Zeitverlorenem Aufseher der Sethekk. Hier haben Sie ein Quartett vor sich, in dem zwei Untote ihr Unwesen treiben. Sie fesseln den Aufseher, verwandeln das Orakel, geben dem Initianden eine KOPFNUSS (oder VERFÜHRUNG) und plätten den Wahrsager zuerst. Auch bei dieser Gruppe müssen Sie möglicherweise die einzelnen Auszeit-Zauber erneuern.

26: Zwei Rabenwächter bewachen den Eingang zum nächsten Raum. Diese Gruppe stellt kein nennenswertes Hindernis dar.

27: Motivationsschub für Magier: Hier warten zehn Reißer der Federschwingen auf ARKANE EXPLOSION.



28: Die Kobaltblaue Schlange fertigen Sie wie die vorherigen nach bekanntem Schema ab.

29: Die schwerste Kombination bei den Gegnergruppen wartet auf Sie: Ein Prophet, ein Schamane, ein Zeitverlorener Wahrsager der Sethekk und ein Kriegsfalke der Federschwingen verlangen Ihrer Gruppe alles Können ab. Stellen Sie unbedingt den Schamanen ruhig und fesseln Sie den untoten Wahrsager. Das Wirken von KOPFNUSS oder VERFÜHRUNG auf den Propheten erleichtert Ihnen den Kampf immens.



30: Zwei Propheten und ein Wahrsager der Sethekk werden von einem Kriegsfalken der Federschwingen begleitet. Auch bei dieser Gruppe empfiehlt sich die bekannte Vorgehensweise: Der Untote wird gefesselt, ein Prophet verwandelt, der zweite Prophet verführt (oder KOPFNUSS) und der Falke gerupft.

31: Sieben Reißer der Federschwingen möchten unbedingt vom Magier gebombt werden.

32: Die fünf Reißer der Federschwingen erwartet das gleiche Schicksal.

33: Ein Schamane, ein Prophet, ein Wahrsager der Sethekk sowie ein Kriegsfalke der Federschwingen stellen Sie vor neue Herausforderungen. Der Schamane wird verwandelt, der Untote gefesselt, die beiden Verbleibenden nach bekannter Taktik abgefertigt. Wichtig ist hier, dass Ihr Team den Propheten zu sich herzieht, damit kein Gruppenmitglied von dessen PSYCHISCHEM SCHREI in die nächste Wächtergruppe rennt.

34: Zwei Rabenwächter.

35: Ein Zeitverlorener Schattenmagier, ein Prophet, ein Schamane der Sethekk und ein Kriegsfalke der Federschwingen sind – mit der richtigen Taktik – leichte Opfer. Der Schattenmagier und der Schamane werden ruhig gestellt, der Kriegsfalke und der Prophet sind Ihre ersten beiden Opfer.

36: Die Kobaltblaue Schlange ziehen Sie wieder per Fernkampfattacke zu sich in den Durchgang. Wichtig ist hier, dass die Fernkämpfer genug Abstand halten.

37: Questgegenstand: die Sage von Terokk. Nachdem ein Spieler das Buch aufhebt, verschwindet es für kurze Zeit.



38: Den Propheten, den Wahrsager, den Kriegsfalken und den Schattenmagier erledigen Sie wie folgt: Wahrsager fesseln, Propheten verführen (oder KOPFNUSS) und Kriegsfalken verwandeln. Den Schattenmagier machen Sie zuerst platt.

39/40: Jeweils zwei Propheten, ein Schattenmagier und ein Klauenlord der Sethekk erwarten Sie. Wenn Sie nach bekanntem Schema verfahren, sind auch diese schrägen Vögel schnell Geschichte.

41: Ein Schattenmagier, ein Klauenlord, ein Prophet, ein Schamane der Sethekk und ein Kriegsfalke der Federschwingen stellen das letzte Aufgebot vor dem Endboss. Dieses Quintett räumen Sie nur dann problemlos weg, wenn sich jeder aus Ihrem Team voll auf seine Aufgabe konzentriert. Sie müssen die Auszeiten (VERWANDLUNG, UNTOTE FESSELN, VERFÜHRUNG) mindestens ein zweites Mal erneuern – behalten Sie also Ihr Ziel im Auge. Der Klauenlord und der Kriegsfalke sind die Nahkämpfer der Gruppe und somit Ihre ersten Ziele.

42: Der zweite und letzte Boss, Klauenwirker Ikiss, wartet bereits auf Sie. Wie Sie ihm am besten die Federn rupfen, lesen Sie im Kasten auf Seite 210.

Die Höhlen der Zeit:
Durnholde

Instanzeingänge der Höhlen der Zeit



Der Eingang zu Durnholde liegt im Westen der Höhlen der Zeit.

Die Instanz auf einen Blick

Ort: Tanaris (PC-Games-Weltkarte W, 18)
Stufen: 67-69
Spielzeit: 60-90 Minuten
Spieler: Fünf
Bosse: Leutnant Drach, Kapitän Skarloc, Epochenjäger
Optimale Gruppe: Krieger, Priester, Magier, Druide, Schurke

Im Grunde lässt sich die Instanz mit jeder beliebigen Kombination an Klassen problemlos spielen. Achten Sie lediglich darauf, jeweils einen Klasse zur Magie- und Fluchbannung in der Gruppe zu haben. Magier und Druiden empfehlen sich dennoch besonders durch ihre Zauber wie VERWANDLUNG und WIRBELSTURM.

Die Höhlen der Zeit sind den meisten Spielern bereits seit der Veröffentlichung von **World of Warcraft** ein Begriff. Bislang fristeten sie ein mysteriöses Dasein in der Wüste Tanaris, weit im Süden Kalimdors. Der Eingang versperrt von Wächtern des Bronze-Drachenschwarms. Mit **The Burning Crusade** gewährt der Schwarm der Bronzedrachen nun Einlass in die heiligen Höhlen der Zeit. Die Ewigen, ein düsterer und durch die Zeit reisender Drachenschwarm, versucht die Vergangenheit zu manipulieren und somit den geschichtlichen Verlauf zugunsten der Brennenden Legion zu verändern. Es liegt in Ihrer Hand, dieses Vorhaben zu verhindern und die Geschichte zu wahren. Ihre erste Aufgabe: die Rettung Thralls aus dem Verlies der Burg Durnholde.

Erkundung der Höhlen

An den staubigen Toren der Städte angelangt, erwartet Sie ein Drachkin-Abgesandter des Bronze-Drachenschwarms. Nach einer freundlichen Begrüßung bietet Ihnen dieser sogar die sichere Reise auf dessen Rücken ins Innere der Höhle an – als Quest „Zum Hort des Meisters". Bevor Sie zur Tat schreiten, um Thrall aus seiner misslichen Lage zu befreien, bedarf es einer kleinen Rundführung durch die Höhlen der Zeit in Form einer weiteren Quest. Direkt vor Ihnen, am Landeplatz Ihres Drachenritts, hält sich ein kleiner Junge namens Andormu auf. Dieser bittet Sie nach einer höflichen Begrüßung, einem Bewahrer der Zeit durch die Höhlen zu folgen. Auf der Führung erfahren Sie einige interessante Details sowie den geschichtlichen Hintergrund der Höhlen der Zeit und deren Existenz. Der Bewahrer erklärt Ihnen außerdem die Geschehnisse in den drei verschiedenen Instanzen, woraus sich bereits entnehmen lässt, welche Aufträge es dort zu erfüllen gibt. Haben Sie die Führung hinter sich gebracht, erhalten Sie ebenfalls von Andormu die erste Quest zum alten Hügelland mit dem treffenden Namen „Das alte Hügelland". Die Führungsquest durch die Höhlen fungiert im Übrigen als Vorquest zum Betreten des Instanzabschnittes Burg Durnholde, weshalb sie jedes Gruppenmitglied abgeschlossen haben muss. Beachten Sie, dass die Quest jedoch erst ab der Stufe 66 verfügbar ist.

Reise in die Vergangenheit

Begeben Sie sich nun durch das Instanzportal in das Alte Hügelland. In der Vergangenheit angekommen, finden Sie sich in einer kleinen Höhle, deren Ausgang sich nur wenige Meter vor Ihnen befindet, wieder. Dort treffen Sie auf Erozion und schließen nach einem kleinen Plausch mit ihm bereits die Quest „Das alte Hügelland" ab. Anschließend erhalten Sie von Erozion Ihren eigentlichen Auftrag zur Zerstörung der Internierungslager innerhalb der Burg Durnholde und Kontaktaufnahme mit Thrall, der im Kellergewölbe Durnholdes festgehalten

Quests in Durnholde

Name	Questgeber	Ziele	Vorquest
Das alte Hügelland (nicht teilbar)	Andormu in den Höhlen der Zeit	- Finden und sprechen Sie mit Erozion.	Die Höhlen der Zeit
Tarethas Ablenkungsmanöver (nicht teilbar)	Erozion aus Tarrens Mühle im alten Hügelland	- Platzieren Sie fünf Brandbomben in jeder Baracke des Internierungslagers. Sprechen Sie anschließend mit Thrall im Verlies der Burg.	Das alte Hügelland
Flucht aus Durnholde (nicht teilbar)	Thrall in Durnholde	- Geleiten Sie Thrall aus der Burg und helfen Sie ihm, Taretha zu befreien.	Tarethas Ablenkungsmanöver
Rückkehr zu Andormu (nicht teilbar)	Erozion aus Tarrens Mühle im alten Hügelland	- Kehren Sie zu Andormu in den Höhlen der Zeit in Tanaris zurück.	Flucht aus Durnholde



wird. Nehmen Sie den Auftrag an, übergibt Ihnen Erozion fünf Sprengzünder, die Sie an Fässern in den Baracken des Lagers platzieren sollen. Nach der Annahme der Quest steht Ihnen ein weiterer Drachenritt bevor. Wenn Sie mit dem neben Erozion schwebenden Bronzedrachen sprechen, beginnt augenblicklich der Flug über das Hügelland in Richtung Burg Durnholde. Das imposante Tierchen setzt Sie und Ihre Gruppenmitglieder schließlich vor den Toren der Burg ab. Die Rettungsmission kann beginnen.

Die Wachen überwältigen

Glücklicherweise ist das Gelände der Burg nur leicht bewacht. Lediglich ein Wachposten befindet sich vor dem Haupteingang Durnholdes. Diese Art Gegner treffen Sie in der Burg mehrfach an, ohne dass Sie sie groß fürchten müssen. Der von den Wachposten angerichtete Schaden beläuft sich nur auf 500 bis 1.000 Schaden je Treffer. Da den Wachposten einzig und allein die zusätzliche Attacke KNIESEHNE zu Verfügung steht, stellen diese Soldaten die geringste Bedrohung aller Gegner innerhalb der Burg dar. Betreten Sie nun das Gelände Durnholdes und folgen Sie dem Pfad zu der vor Ihnen liegenden Brücke. Dort treffen Sie auf zwei weitere Wachen. Diese als auch die folgenden Gegnergruppen setzen sich aus einer zufälligen Kombination aus Wachposten, Scharfschützen und Aufseher zusammen. Links als auch rechts von Ihnen befindet sich jeweils eine Gruppe aus zwei Wachsoldaten. Diese können Sie allerdings getrost ignorieren, sofern sich vor der Brücke kein Aufseher aufhält. Aufsehern ist das Wirken des Massenkontrollzaubers PSYCHISCHER SCHREI möglich. Sind Sie oder Ihre Gruppenmitglieder von diesem Zauber betroffen, kann es durchaus passieren, dass Sie einer weiteren Gruppe zu nahe kommen und deren Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Oftmals bedeutet solch eine Situation das Ende für Sie. Aufseher sollten daher von den Schadensklassen der Gruppe schnellstmöglich eliminiert werden. Betäubungseffekte von Schurken und Jägern helfen dabei, den PSYCHISCHEN SCHREI komplett zu vermeiden, und verhindern zudem das Wirken von SCHATTENWORT: SCHMERZ, der zweiten Fähigkeit der Aufseher. Ist ein Magier mit von der Partie, bietet sich auch der Zauber VERWANDLUNG zum kurzfristigen Ruhigstellen der Aufseher an. Haben Sie die Brücke überquert, erwartet Sie auf der anderen Seite eine weitere Gruppe, bestehend aus zwei Wachen. Spätestens hier treffen Sie auf den ersten Scharfschützen von Durnholde. Sein gefährlicher STREUSCHUSS kann leicht zu einer ernsthaften Bedrohung für Ihre Gruppe werden. Trifft der Scharfschütze mit dieser Fähigkeit Ihren Heiler, ist dieser vier Sekunden lang handlungsunfähig und kann somit keine Heilzauber wirken. Vermeiden lässt sich diese Situation, indem sich der Heiler in die Nahkampfreichweite des

Die fiesesten Trashmobs





Ausguck von Tarrens Mühle

WAS ER KANN: Der STREUSCHUSS mag, soweit er den Heiler Ihrer Gruppe trifft, schnell zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung werden. Sein MEHRFACHSCHUSS richtet hingegen nur moderaten Schaden an.

GEGENMITTEL: Heiler entgehen in Nahkampfreichweite dem STREUSCHUSS und vermeiden so brenzliche Situationen.

Wachposten von Durnholde

WAS ER KANN: Der hohe Nahkampfschaden des Wachposten kann für einen Stoffträger bei zu viel erzeugter Bedrohung leicht lebensgefährlich werden. Die fiese KNIESEHNE behindert den Stoffi zudem bei einem Fluchtversuch.

GEGENMITTEL: Lassen Sie den Tank Ihrer Gruppe lieber etwas länger Bedrohung aufbauen, um nicht unnötig Ihr Leben zu gefährden.

Fährtenleserhund von Durnholde

WAS ER KANN: Das schnelle Angriffstempo beeinträchtigt die Zauberklassen beim Wirken ihrer Zauber deutlich.

GEGENMITTEL: Durch das einfache Antanken des Tanks verhindern Sie die Gefahr, dass Ihre Heiler die Bedrohung der Fährtenleserhunde erhalten. Die FROSTNOVA eines Magiers kann ebenfalls helfen, die Köter fern zu halten.



Wachmann von Lordaeron

WAS ER KANN: Auf dem Weg nach Tarrens Mühle anzutreffen, liegt die Bedrohung des Wachmanns lediglich im Überraschungsmoment.

GEGENMITTEL: Reiten Sie geschlossen mit Thrall nach Tarrens Mühle, um die zeitraubenden Wachmänner schnell und ohne Zwischenfälle zu erledigen.



Ewiger Schänder

WAS ER KANN: SPALTEN richtet an Nahkämpfern hohen Schaden an. TÖDLICHER STOSS kann bei Schadensspitzen auf den Tank schnell zur Gefahr werden.

GEGENMITTEL: Positionieren sich die Nahkämpfer hinter dem Schänder, verhindern sie damit, von der Fähigkeit SPALTEN getroffen zu werden. MACHTWORT: SCHILD des Priesters hilft beim Überbrücken der Zeit, in der der Schwächungszauber TÖDLICHER STOSS auf dem Tank aktiv ist.



DRACHENREITER Gleich zu Beginn der Instanz steigen Sie auf eines der edlen Wesen und gelangen im Eilflug nach Burg Durnholde. Dort wird Thrall gefangen gehalten und wartet sehnsüchtig auf Rettung.



Leutnant Drach

Der wachhabende Leutnant stellt sich Ihnen als erster ernst zu nehmender Gegner entgegen.

Sobald Sie die fünf Baracken in Brand gesteckt haben, begibt sich Leutnant Drach auf den nördlichen Vorplatz des Gefangenenlagers, um nach dem Rechten zu sehen. Geben Sie auf dem Rückweg aus dem Lager Acht, dessen Aufmerksamkeit nicht versehentlich und ohne Vorbereitung auf Sie und Ihre Gruppe zu lenken – halten Sie sich unterhalb der Brücke auf.

Gut aufgestellt

Der Kampf gegen Leutnant Drach gestaltet sich recht simpel. Der Tank positioniert sich mit Drach in der Mitte des Vorplatzes. Nahkämpfer stellen sich hinter dem Leutnant auf, um das Parieren und Ausweichen des Gegners zu verhindern. Fernkämpfer und Heiler begeben sich nach Ausrichtung des Leutnants auf maximale Reichweite, um bei einem DROHRUF möglichst viel Zeit zu schinden. Um den Schaden einer eventuellen WIRBELWIND-Attacke während des DROHRUFs auf ein Gruppemitglied zu beschränken, sind zehn Meter Abstand zwischen den Heilern und Distanzkämpfern nötig. Sind die Positionen eingenommen, kann der Kampf gegen Leutnant Drach beginnen.

Auf in den Kampf

Am Anfang der Schlacht nutzt Leutnant Drach vier von der Kriegerklasse bekannte Fähigkeiten. Die gefährlichste davon stellt der DROHRUF dar. Drach wendet diese Fähigkeit mehrfach in 30-Sekunden-Abständen an. Daher ist es dem Tank der Gruppe, soweit es sich um einen Krieger handelt, möglich, dieser Fähigkeit mithilfe von BERSERKER WUT oder TODESWUNSCH entgegenzuwirken und den Furchteffekt somit unschädlich zu machen. Steht jedoch kein Krieger zur Verfügung, wird sich Leutnant Drach nach dem Wirken von DROHRUF einen Fernkämpfer oder Heiler zur Brust nehmen. In diesem Augenblick liegt es besonders in der Hand des Gruppenheilers, schnell zu reagieren und das Ziel des Leutnants am Leben zu erhalten, bis der Effekt von DROHRUF abgeklungen ist.

Im weiteren Kampfverlauf bedient sich Drach mehrfach der Fertigkeit TÖDLICHER STOSS, der die Heileffekte auf dem Betrof-

SO LÄUFT DER HASE:

Im Kampf gegen Leutnant Drach gibt es nur wenig zu beachten. Er verlangt Ihnen lediglich in der DROHRUF-Phase schnelles Handeln ab. Das distanzierte Aufstellen aller Fernkämpfer und Heiler entschärft die Situation jedoch deutlich.

STANDARDATTACKE:
900 bis 1.400 Schaden

WIRBELWIND:
Fügt allen in der Nähe befindlichen Spielern 2.000 bis 2.500 Schaden zu.

TÖDLICHER STOSS:
Fügt dem Ziel 2.000 bis 2.500 Schaden zu und verursacht einen Schwächungszauber, der jegliche Heilung auf das Ziel um 50 Prozent vermindert.

DROHRUF:
Bringt den anvisierten Gegner dazu, stehen zu bleiben und zu kämpfen. Alle anderen nahen Gegner fliehen.

Scharfschützen begibt, dem das Anwenden dieser Fähigkeit dadurch nicht möglich ist. Sind auch diese zwei Wachmänner beseitigt, folgen Sie dem Pfad, bis Sie die Holzrampe hinunter zu den Baracken des Internierungslagers erreicht haben.

Das Ablenkungsmanöver

An der Rampe angelangt, haben Sie freien Blick auf den Vorplatz des Internierungslagers. Sie sollten zwei Patrouillen, bestehend aus jeweils einem Fährtenleserhund sowie einem Wachposten oder Scharfschützen, ausmachen. Um zu vermeiden, die Aufmerksamkeit weiterer Wachen auf Sie zu lenken, ziehen Sie die Gegner die Rampe herauf und entledigen sich derer dort. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis auch die zweite Baracke gesäubert ist. Nun können Sie sicher auf dem Vorplatz die dritte Baracke stürmen. Vergessen Sie anschließend nicht, die einzelnen Fässer in den drei Behausungen mit dem Sprengzünder zu versehen. Die Wachposten auf dem zweiten Vorplatz knöpfen Sie sich ebenfalls nacheinander vor und bekämpfen diese unterhalb der Brücke. Anschließend platzieren Sie die restlichen zwei Sprengzünder an den Fässern innerhalb der beiden Häuser und begeben sich erneut unter die Brücke. Nun, da das Internierungslager in Flammen steht, stürmt Leutnant Drach die Holzrampe am ersten Vorplatz hinunter und stellt sich Ihnen in den Weg. Wie Sie am besten gegen den wachhabenden Offizier vorgehen, entnehmen Sie der Boss-Beschreibung.

Flucht aus Durnholde

Nach dem Sieg über Leutnant Drach ist es endlich an der Zeit, den jungen Thrall aus dem Verlies der Burg zu befreien. Begeben Sie sich über die Holzrampe aus dem Internierungslager heraus und folgen Sie von dort aus dem Pfad den Hügel hinauf zum Eingang des Hauptgebäudes. Hier ist Vorsicht geboten. Direkt vor dem Gebäude befindet sich eine vier Mann starke Gruppe, in der Sie auch erstmals einen Veteranen Durnholdes antreffen. Dieser fügt deutlich mehr Schaden als die vorherigen Wachen zu und sollte daher unbedingt von Ihrem Tank kontrolliert werden. Um nicht frühzeitig und versehentlich die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zu lenken, platzieren Sie sich vorsichtig hinter dem Zaun. Sind alle Gruppenmitglieder bereit, kann es kontrolliert weitergehen. In der Festung treffen Sie auf drei Gruppen mit jeweils zwei Gegnern. Geben Sie besonders auf eine umherlaufende Patrouille im Inneren Acht. Im Keller angekommen, schließen Sie mit einem Gespräch mit Thrall die Quest „Tarethas Ablenkungsmanöver" ab und nehmen deren Folgequest „Flucht aus Durnholde" an. Sind Sie bereit, beginnt die Flucht nach dem erneuten Ansprechen von Thrall. Zusammen mit dem jungen Orc, den Sie übrigens buffen können, geht es nun aus dem Gebäude. Doch seien Sie darauf gefasst: Am Eingang des Hauses erwartet Sie eine fünf Mann starke Gegnergruppe. Neu dabei: ein Magier dem das Wirken von VERWANDLUNG, FROSTBLITZ, FROSTNOVA und FEUERBALL möglich ist. Besonders aufgrund der VERWANDLUNG sollten Sie sich schnell um diesen kümmern. Anschließend geht es ohne Regenerationspausen weiter. Drei weitere Gruppen mit gleicher Zusammenstellung gilt es noch zu

fenen um 50 Prozent verringert. Während der Schwächungseffekt auf dem Tank aktiv ist, benötigt dieser verstärkte Heilung. Abhilfe schaffen große Heilungen oder das MACHTWORT: SCHILD des Priesters, welches kurzzeitig einen Teil des folgenden Schadens absorbiert. Die größte Bedrohung für Nahkampfklassen stellt der WIRBELWIND des Leutnants dar. Durch das Verlassen der Nahkampfreichweite ist der Schaden jedoch komplett zu vermeiden. Nimmt der Leutnant also die typische Pose für WIRBELWIND ein, heißt es Beine in die Hand nehmen und schnellstmöglich Abstand gewinnen. Zu guter Letzt verfügt Drach zusätzlich über die Attacke KNIESEHNE, die allerdings kaum eine Rolle im Kampfgeschehen spielt. Oftmals passiert es, dass der Tank von dieser Fähigkeit betroffen ist und es ihm nach einem DROHRUF nur schwer möglich ist, dem ausgerissenen Leutnant wieder nahe zu kommen. Der Spieler mit der temporären höchsten Bedrohung von Drach während des DROHRUFS ist daher angewiesen, sich nach Ablauf des Effektes direkt in Richtung des Tanks zu bewegen.

Kaum der Rede wert

Der Kampf gegen Leutnant Drach ist die leichteste Begegnung in den Höhlen der Zeit und sollte kein großes Hindernis für Sie und Ihre Gefährten darstellen. Sind alle Mitspieler der Gruppe aufmerksam und bewahren bei der Fähigkeit DROHRUF einen kühlen Kopf, ist die angemessene Belohnung schon so gut wie eingesackt.



EINGEHEIZT Das Abfackeln der Baracken ruft nicht die Feuerwehr, sondern Leutnant Drach auf den Plan, der allerdings statt der Flammen lieber Sie auslöschen will.



NAHKAMPFSCHADEN Sobald Leutnant Drach loswirbelt, müssen sämtliche Nahkämpfer – bis auf den Tank – ein paar Schritte Abstand gewinnen.

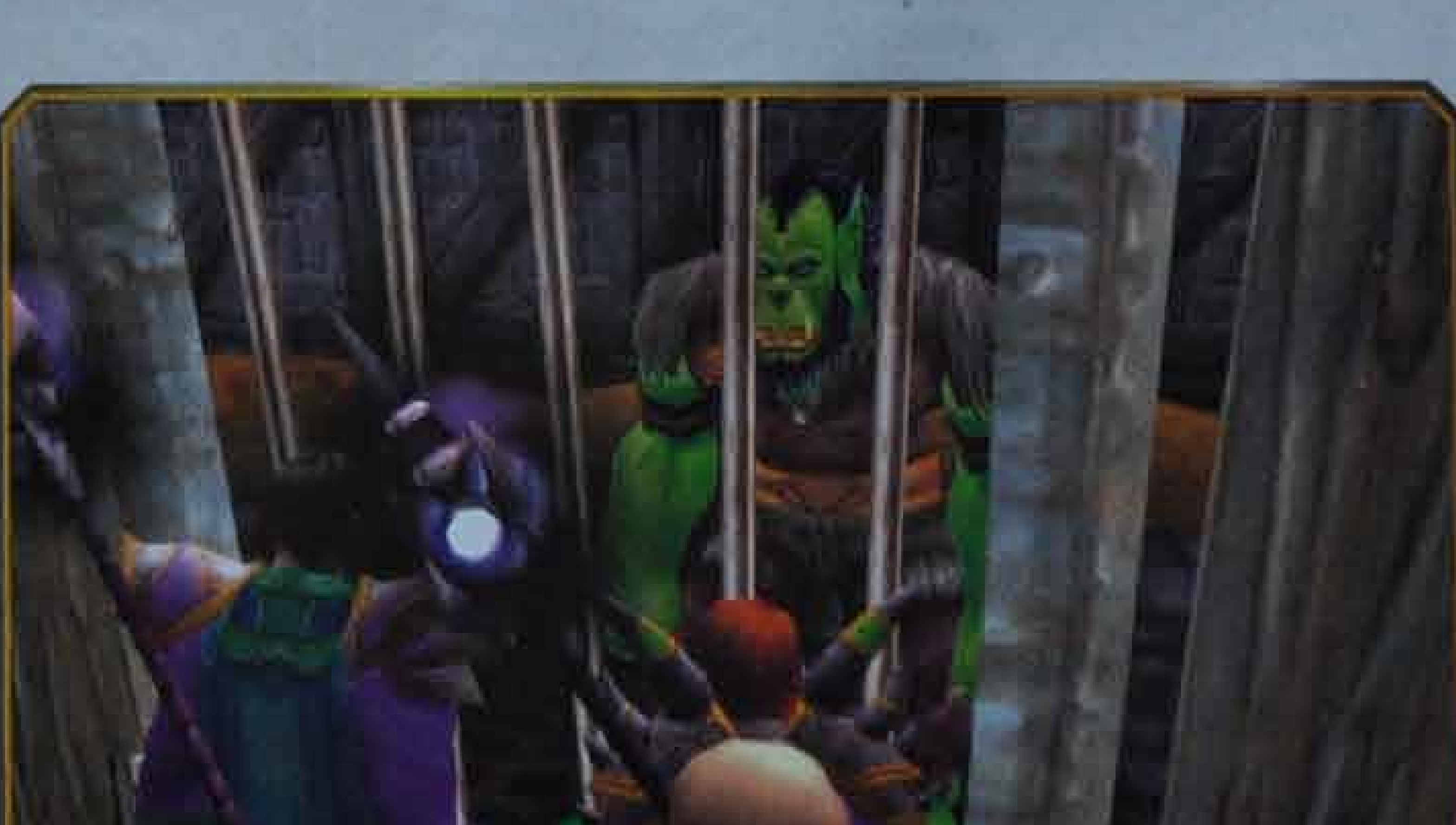
überwinden, bis Sie schließlich das Gelände der Burg verlassen und Kapitän Skarloc auf seinem Ross direkt vor Ihnen eintrifft.

Fast am Ziel

Ist der Kapitän geschlagen, geht es nach einem Gespräch mit Thrall weiter nach Tarrens Mühle. Satteln Sie bereits vor dem Wortwechsel mit Thrall auf, denn der Grünling wird sich das Ross von Skarloc schnappen und sich anschließend sofort auf den Weg begeben. Während Sie Seite an Seite mit dem zukünftigen Kriegshäuptling auf der Straße galoppieren, stellen sich Ihnen bis zu zwei Gruppen aus jeweils zwei Lodaeron-Wachmännern entgegen. Diese haben jedoch wenig auf dem Kasten und stellen keinerlei Bedrohung für Ihre Eskorte dar. In Tarrens Mühle angekommen, bedarf es erneut eines Gesprächs mit Thrall, woraufhin dieser in den Schuppen der Siedlung sprintet. Dort schreckt er ein Pferdchen auf, was vier Wachen auf den Plan ruft. Nachdem Sie sich derer entledigt haben, eilt Thrall weiter in die örtliche Kirche. Dort warten wiederum vier Wachmänner auf Sie. Sind diese ebenfalls niedergestreckt, geht es in das nebenstehende Gasthaus, in dem Sie sich ein letztes Mal mit vier Wachen Lodaerons auseinandersetzen müssen. Endlich bei Taretha angekommen, gilt es nun, den letzten Boss zu überwinden, um die Vergangenheit erfolgreich zu wahren: den Epochenjäger. *(ps)*



SPRENGMEISTER Um für Ablenkung zu sorgen, stecken Sie mithilfe von Sprengladungen, die Sie an Pulverfässern platzieren, die Baracken in Brand.



RETTUNG Im Burgverlies bei Thrall angekommen sollten Sie sich noch eine kleine Pause gönnen, um für die anschließende Flucht gewappnet zu sein.

Kapitän Skarloc

Die Stärke des Kapitäns liegt großteils in seinen beiden Begleitern, die zu Beginn des Kampfes Ihre Gruppe aufmischen. Er selbst hat nur wenig auf dem Kasten.

Beim Verlassen des Burggeländes Seite an Seite mit Thrall stellt sich Ihnen Kapitän Skarloc zusammen mit zwei Wachen in den Weg. Skarloc zieht es in diesem Augenblick jedoch erst einmal vor, ein paar Worte mit dem jungen Orc-Krieger zu wechseln. Der perfekte Zeitpunkt, nach der hektischen Flucht eine Trink- und Stärkungszauberpause einzulegen. Viel Zeit bleibt Ihnen allerdings nicht. Das Wortgefecht dauert nur wenige Sekunden an und der Kampf gegen Kapitän Skarloc beginnt sofort.



LEICHTES SPIEL Kapitän Skarloc stellt keine große Herausforderung dar. Sind seine beiden Handlanger ausgeschaltet, ist der Rest des Kampfes nur noch Routine. Lediglich seine Heilversuche müssen Sie unterbinden.



Kampf um die Freiheit

Sobald der Kampf eröffnet ist, schnappt sich der Tank den Kapitän sowie den Veteran von Durnholde und positioniert beide etwas abseits der Gruppe. Sofern sich ein Magier in der Gruppe befindet, ist es diesem möglich, VERWANDLUNG auf den Veteran von Durnhold zu wirken und somit den Tank zu entlasten. Allerdings können der Effekt der Verwandlung von Skarloc und dessen REINIGEN gebannt werden. Fern- und Nahkämpfer konzentrieren ihr Feuer sofort auf den Aufseher von Durnholde, der aufgrund der Fähigkeit PSYCHISCHER SCHREI die größte Bedrohung darstellt. Da sich der Tank in diesem Fall nicht um den Gegner kümmern kann und um den angerichteten Schaden des Aufsehers gering zu halten, sind Betäubungs- und Desorientierungseffekte angebracht. Währenddessen wendet Kapitän Skarloc bereits seine Fähigkeit HAMMER DER GERECHTIGKEIT auf den Tank an. Dieser Betäubungseffekt führt zu kurzweiligem Bedrohungsverlust, weshalb der Heiler stets den Tank im Auge behält, um die Magie von diesem zu bannen. Ist der Aufseher beseitigt, entledigen Sie sich des Veterans von Durnholde auf gleiche Weise. Nehmen Sie sich nun Skarloc an. Dieser unternimmt während des Kampfgeschehens mehrfach den Versuch, sich mithilfe von HEILIGES LICHT zu heilen. Achten Sie darauf, das Wirken dieses Zaubers in jedem Fall zu unterbrechen. GEGENZAUBER des Magiers, TRITT des Schurken und SCHILDHIEB sowie ZUSCHLAGEN des Kriegers bieten sich hierbei am besten an. Heilt sich der Kapitän zu oft, kann es bei Heilern aufgrund des langen Kampfes zu einem Mana-Engpass kommen. Haben Sie als Heiler daher einen Manatrank parat! Als Heilerklasse sollten Sie außerdem stets die Trefferpunkte von Thrall im Blick behalten, da dieser auf keinen Fall zu Boden gehen darf. Andernfalls schlägt die Quest „Flucht aus Durnholde" fehl und Sie müssen von neuem beginnen.

Das Aufeinandertreffen mit Kapitän Skarloc wird Ihnen vor allem durch die zwei Wachen und die relativ kurze Regenerationspause vor dem Kampf erschwert. Der Weg zum Sieg führt über das schnelle Eliminieren des Aufsehers und Veterans. Anschließend kann kaum noch etwas schief laufen. Ist der Kampf beendet, sprechen Sie ein paar Worte mit Thrall. Dieser wird sich nun das Ross von Skarloc schnappen und sich mit Ihnen auf den Weg nach Tarrens Mühle machen.

SO LÄUFT DER HASE:

Das größte Problem stellen die beiden Wachen dar. Bringen Sie diese schnell unter Kontrolle und entledigen Sie sich derer anschließend. Ist dies geschafft, gilt es nur noch, das Wirken der Heilung des Kapitäns zu unterbrechen und auf HAMMER DER GERECHTIGKEIT zu achten.

STANDARDATTACKE:
1.000 bis 1.500 Schaden

HAMMER DER GERECHTIGKEIT:
Magischer Betäubungseffekt mit einer Wirkungsdauer von 5 Sekunden

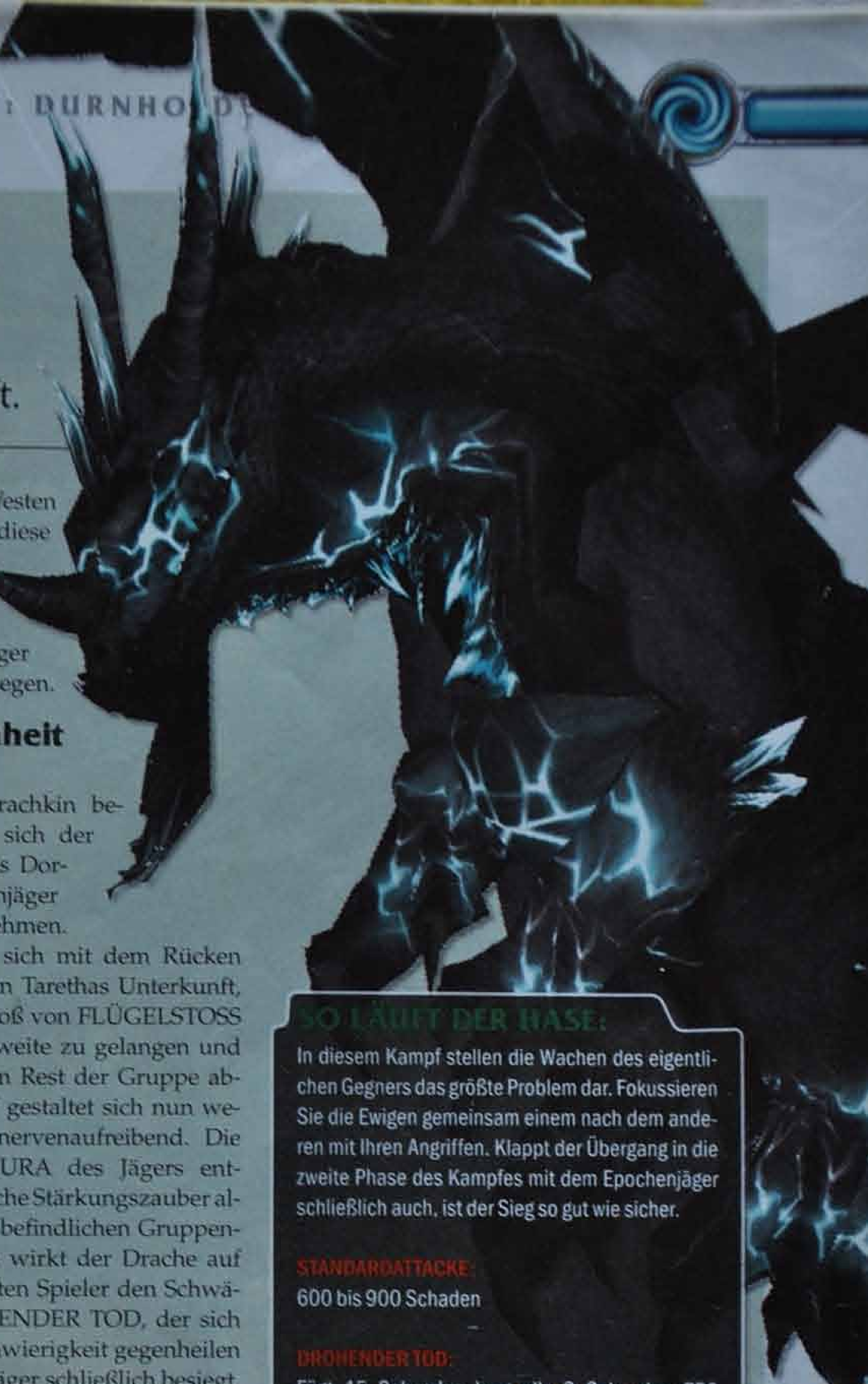
HEILIGES SCHILD:
Erhöht die Blockchance für 10 Sekunden um 30 Prozent. Bei jedem geblockten Angriff werden 400 bis 500 Schaden zugefügt.

HEILIGES LICHT:
Heilt das Zeil für 5.850 Gesundheit.

REINIGEN:
Bannt einen Magieeffekt und entfernt eine Krankheit sowie einen Gifteffekt auf dem Ziel.

Epochenjäger

Der fiese Drache lässt Sie erst gegen seine Gefolgschaft antreten, bis er selbst eingreift.



Nach der Unterhaltung mit Taretha gilt es, die letzte Hürde zu nehmen und den Epochenjäger der zeitreisenden Drachkin zu bezwingen. Dieser erwartet Sie bereits im Schwebeflug über dem Dorfzentrum von Tarrens Mühle und droht Ihnen mit ewiger Verdammnis. Draußen angelangt, eilen dem Jäger bereits drei Wachen zur Hilfe, die sich prompt in die Gestalten von Drachkins – Ewige Schänder, Töter und Saboteure – verwandeln. Die Schlacht um die Vergangenheit beginnt!

Niederstrecken der Drachenbrut

Bevor Sie dem Epochenjäger selbst einheizen, gilt es, drei Wellen an Drachkinbrut niederzustrecken. Die erste Welle besteht aus den drei verwandelten Wachen, die bei Kampfbeginn sofort den Angriff starten. Der Tank der Gruppe schnappt sich die Ewigen Töter und Saboteure, da es sich bei diesen Drachkin um Nahkämpfer handelt und diese über die Fähigkeit TÖDLICHER STOSS verfügen. Auch hier hilft das MACHTWORT: SCHILD des Priesters sowie große Heilungen, um gegen den Schwächungszauber anzuheilen. Nah- und Fernkämpfer fokussieren die Ewigen Schänder. Diese wirken in unregelmäßigen Abständen den Fluch FLUCH DER UNENDLICHKEIT, der die Heilung auf dem Ziel um 50 Prozent als auch den erlittenen Schaden um 50 Prozent erhöht sowie den magischen Schwächungszauber VERDERBNIS, der alle drei Sekunden Schaden auf dem Ziel verursacht. Das Bannen beider Effekte sollte schnell geschehen, damit der Gesamtschaden auf die Gruppe nicht überhand nimmt.
Ist die erste Gruppe an Gegnern besiegt, erscheint die zweite Welle im Süden des Dorfzentrums. Heiler und Fernkämpfer positionieren sich daher am besten vor Tarethas Haus. Sind auch diese Drachkin besiegt, folgt die letzte Gruppe der Drachenbrut, die erneut aus Richtung Westen angreift. Haben Sie diese Welle ebenfalls bezwungen, stellt sich Ihnen der erzürnte Epochenjäger höchstpersönlich entgegen.

Die Vergangenheit wahren

Sobald der letzte Drachkin bezwungen ist, begibt sich der Tank ins Zentrum des Dorfes, um den Epochenjäger in Empfang zu nehmen. Dann positioniert er sich mit dem Rücken gegen die Fassade von Tarethas Unterkunft, um durch den Rückstoß von FLÜGELSTOSS nicht außer Heilreichweite zu gelangen und den SANDATEM vom Rest der Gruppe abzulenken. Der Kampf gestaltet sich nun weniger hektisch und nervenaufreibend. Die MAGIESTÖRUNGSAURA des Jägers entfernt auf Dauer sämtliche Stärkungszauber aller sich in Reichweite befindlichen Gruppenmitglieder. Zusätzlich wirkt der Drache auf einen zufällig gewählten Spieler den Schwächungszauber DROHENDER TOD, der sich jedoch ohne große Schwierigkeit gegenheilen lässt. Ist der Epochenjäger schließlich besiegt, kann die Quest „Flucht aus Durnholde" bei Taretha abgegeben werden.

Das schnelle und sichere Kontrollieren der einzelnen Drachkin-Wellen kann die Begegnung mit dem Epochenjäger erheblich vereinfachen. Um sicherzustellen, dass dies gelingt, gehen Sie mit Ihrer Gruppe die einzelnen wichtigen Aufgaben nochmals durch. Ein Druide kann mit seinem Zauber WINTERSCHLAF und der damit verbundenen Möglichkeit, einen Drachkin für einen längeren Zeitraum unschädlich zu machen, eine enorm große Hilfe in diesem Kampf darstellen.

SO LÄUFT DER HASE:

In diesem Kampf stellen die Wachen des eigentlichen Gegners das größte Problem dar. Fokussieren Sie die Ewigen gemeinsam einem nach dem anderen mit Ihren Angriffen. Klappt der Übergang in die zweite Phase des Kampfes mit dem Epochenjäger schließlich auch, ist der Sieg so gut wie sicher.

STANDARDATTACKE:
600 bis 900 Schaden

DROHENDER TOD:
Fügt 15 Sekunden lang alle 3 Sekunden 750 Schattenschaden zu.

MAGIESTÖRUNGSAURA:
Entfernt magische Stärkungszauber von allen Gruppenmitgliedern in der Nähe des Epochenjägers.

SANDATEM:
1.800 bis 1.900 Arkanschaden. Bewegungstempo um 50 Prozent verringert; Angriffstempo um 100 Prozent verringert.

FLÜGELSTOSS:
440 bis 520 Schaden. Stößt das Ziel zurück und verringert die Bedrohung um ein geringes Maß.



CHAOTISCH Ist der Tank Ihrer Gruppe nicht auf Zack, wird der Kampf gegen die Ewigen schnell zum Disaster. Erledigen Sie zügig einen nach dem anderen.



SANDATEM Diese Fähigkeit des Drachens müssen Ihre Nahkämpfer vermeiden. Dadurch entlasten Sie den Heiler der Gruppe enorm.

Ihr Weg durch Durnholde

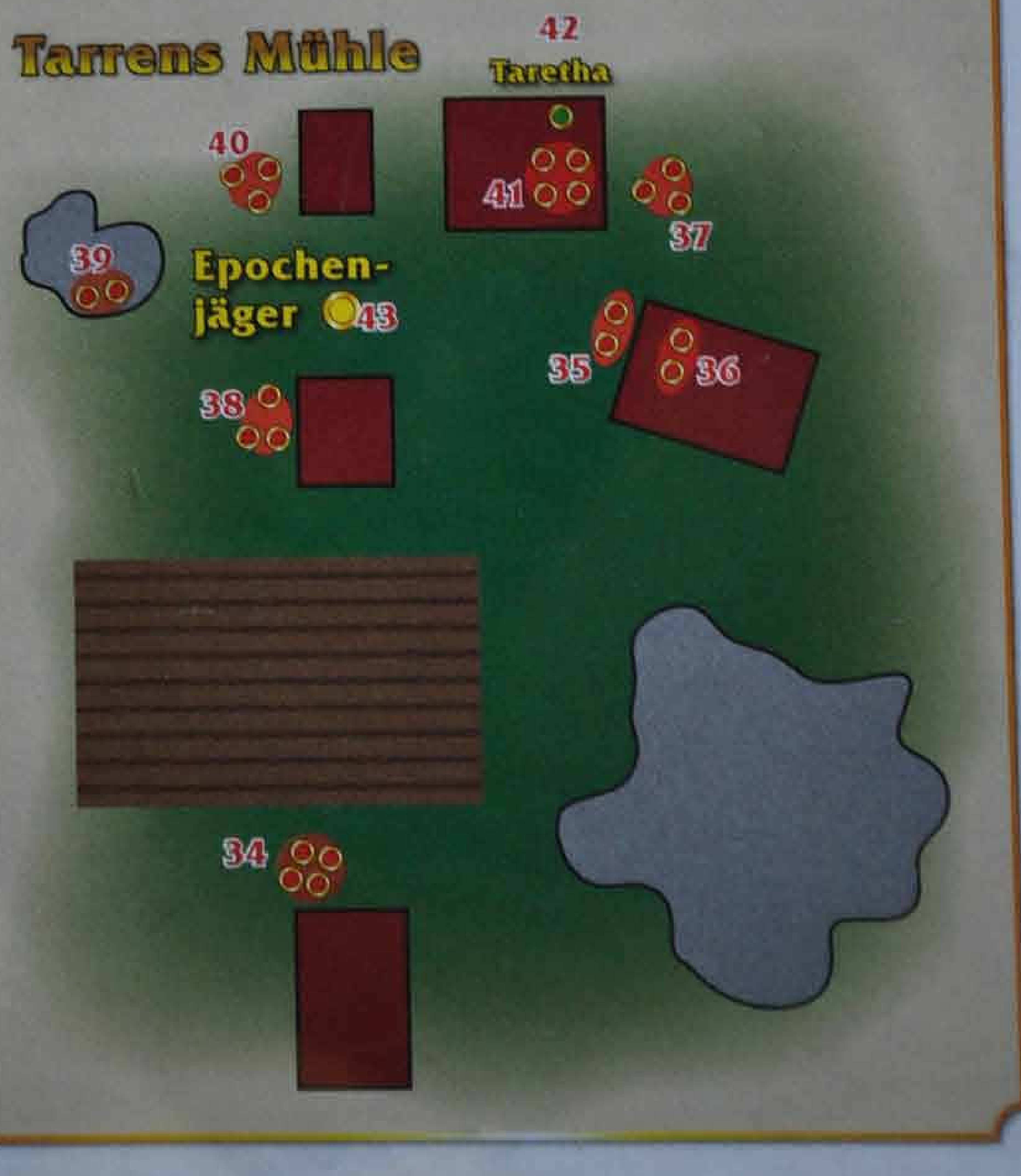








DIE KARAWANE ZIEHT WEITER ... Nachdem Sie Kapitän Skarloc erledigt haben, begleiten Sie Thrall nach Tarrens Mühle. Vorsicht, auf der Strecke können Ihnen Patrouillen begegnen!



- Boss
- Gegner
- Quest-NPC
- Fass
- Patrouille

Jede Station im Detail

1: Der erste Wachposten ist auf sich allein gestellt und daher kein Hindernis.

2: Diese Gruppe, bestehend aus der zufälligen Kombination aus Wachposten und Scharfschütze, können Sie getrost auslassen.

3: Ist einer der beiden Soldaten ein Aufseher, ist es ratsam, die Gruppen 2 und 4 vorher zu eleminieren. Andernfalls kann Ihnen der PSYCHISCHE SCHREI des Aufsehers zum Verhängnis werden.

4: Auch diese zwei Wachen dürfen Sie einfach auslassen. Sie profitieren ansonsten nämlich lediglich von dem erhaltenen Ruf.

5: Erneut eine zufällige Kombination aus Scharfschütze, Wachposten oder Aufseher.

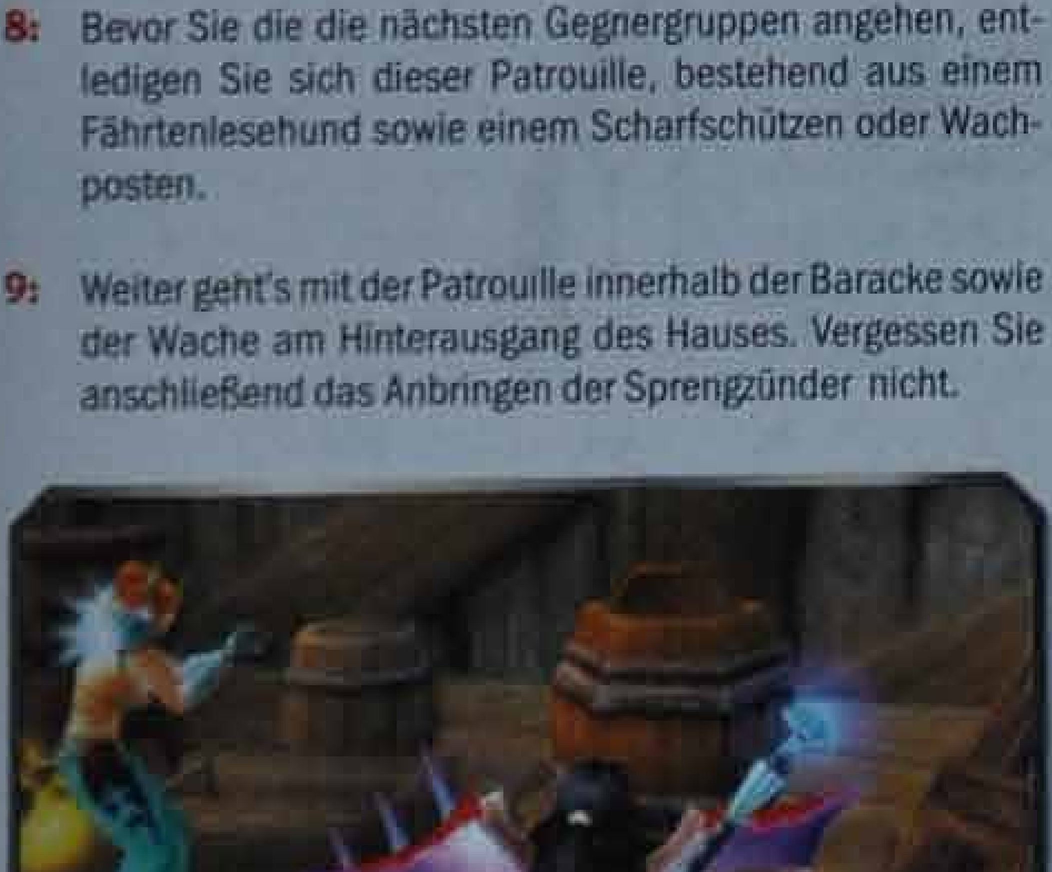
6: Lassen Sie Ihren Tank diese Patrouille, die aus einem Fährtenleserhund und einem Scharfschützen besteht, die Holzrampe hinaufziehen. Dadurch vermeiden Sie das Risiko, auf dem Vorplatz versehentlich eine weitere Gruppe hinzuzuholen.



7: Geben Sie beim Pull dieser zwei Wachen auf die Patrouille innerhalb der Baracke Acht. Befindet sich diese beim Pull der Wachen zu nahe an den Wachmännern, so haben Sie schnell die doppelte Anzahl an Gegnern auf den Plan gerufen. Achten Sie hier ebenfalls auf Aufseher und ihren PSYCHISCHEN SCHREI.

8: Bevor Sie die die nächsten Gegnergruppen angehen, entledigen Sie sich dieser Patrouille, bestehend aus einem Fährtenlesehund sowie einem Scharfschützen oder Wachposten.

9: Weiter geht's mit der Patrouille innerhalb der Baracke sowie der Wache am Hinterausgang des Hauses. Vergessen Sie anschließend das Anbringen der Sprengzünder nicht.



10: Gehen Sie wie unter Punkt 7 beschrieben vor. Entledigen Sie sich weiterhin zuerst der Aufseher, da sie aufgrund ihrer Fähigkeiten die größte Bedrohung darstellen.

11: Auch hier sind Patrouille und Wachposten miteinander verbunden. Sprengzünder nicht vergessen.

12: Siehe Punkte 7 und 10.

13: Siehe Punkte 9 und 11.

14: Erneute zwei Wachen, zufällig kombiniert aus Wachposten, Aufsehern und Scharfschützen.

15: Zwei-Mann-Gruppe aus Wachposten, Aufseher oder Scharfschütze. Ziehen Sie diese Gruppe bei einem Aufseher etwas weiter in Richtung des ersten Vorplatzes zurück, um die Gefahr von PSYCHISCHER SCHREI zu mindern.

16: Nehmen Sie sich der aus einem Fährtenleserhund und Scharfschützen bestehenden Patrouille am besten zu dem Zeitpunkt an, wenn sich diese an der südlichen Ecke der vor Ihnen stehenden Baracke befindet. So vermeiden Sie, dass ungewollt weitere Wachen hinzu kommen.

17: Gehen Sie ebenfalls wie unter Punkt 7 und 10 beschrieben vor.

18: Beachten Sie erneut die unter 9 und 11 genannten Punkte.

19: Auch bei der letzten Wachpostengruppe der Baracken gehen Sie auf gleiche Weise wie zuvor vor.

20: Nachdem Sie die beiden Wachen ausgeschaltet haben, setzen Sie mit der Platzierung das gesamte Internierungslager in Brand.

21: Nach dem Abfackeln der Baracken stellt sich Ihnen Leutnant Drach in den Weg. Wie Sie den Offizier bezwingen, entnehmen Sie der Boss-Beschreibung.



22: Mit dieser Gruppe treffen Sie erstmals auf Veteranen der Burg Durnholde. Diese fügen deutlich mehr Schaden zu als Wachposten und Scharfschützen. Stellen Sie daher sicher, dass sich der Tank zu Beginn des Kampfes ausschließlich auf diesen Gegner konzentriert, bis er ihn sicher kontrolliert. Nähern Sie sich dieser Gruppe zudem äußerst vorsichtig! Wenn Sie sich hinter dem Zaun halten, der sich neben dem Pfad befindet, sind Sie auf der sicheren Seite.

23: Warten Sie am Eingang auf die bald eintreffende Patrouille. Diese setzt sich aus zwei altbekannten Gegnern zusammen: einem Wachposten sowie einem Scharfschützen.

24: Ein Veteran und ein Scharfschütze stehen sich an dieser Stelle die Beine in den Bauch. Nähern Sie sich dieser Gruppe behutsam, in der Enge des Gebäudes kann ein versehentlicher Pull schnell passieren. Der Veteran sollte erneut vom Tank sicher gebunden werden.

25: Siehe Punkt 24. Jedoch kann diese Gruppe auch aus einem Wachposten und Aufseher bestehen.

26: Entledigen Sie sich dieser zwei Wachposten, möglichst bevor Sie mit Thrall im Kellergewölbe sprechen. Sonst fallen Ihnen die beiden bei der Flucht in den Rücken.

27: Im Verlies finden Sie Thrall, bei dem Sie die Quest „Taretha's Ablenkungsmanöver" abschließen und die „Flucht aus Durnholde" starten. Regenerieren und setzen Sie zuvor alle Stärkungszauber.

28: Auch wenn diese Wachmannschaft etwas zu beschützen scheint, in dem Turm finden Sie nichts Nützliches.

29: Weitere zwei Wachen, die ihren Vorgängern lediglich zur Gesellschaft dienen.

30: Zwei Wachposten, die es nicht stören wird, wenn Sie sie auslassen.

31: Auch für diese Gruppe aus zwei Gegnern gilt: lohnt sich nur für die Rufsteigerung.

32: Siehe Punkt 31.

33: Kapitän Skarloc trifft just im selben Moment ein, als Sie die Burg mit Thrall verlassen wollen. Der Kampf beginnt nach einem kurzen Wortwechsel zwischen Thrall und Skarloc. Die einzige Chance, nach der strapaziösen Flucht Mana zu regenerieren.



34: Während Sie sich mit Thrall in der Scheune befinden, stürmt diese 4-Mann-Gruppe hinein. Versuchen Sie, das kurzzeitig entstandene Chaos schnell wieder unter Kontrolle zu bringen. Der Einsatz von Furchteffekten verschafft Ihnen Zeit, die Lage zu meistern.

35: Bestehend aus Beschützer und Gardist, stellt diese Gruppe an sich keine Schwierigkeit dar. Doch aufgepasst! Thrall neigt oftmals dazu, die sich in der Kirche befindliche Gruppe hinzuzuholen.

36: Sollte Thrall diese Gruppe nicht bereits ohne Ihr Zutun gepullt haben, bereiten Ihnen diese zwei Typen sicher keine Probleme.

37: Diese Dreiergruppe aus einem Tarrens-Mill-Beschützer, Gardist und Aufseher stellt die einzige Gruppe dar, die Thrall nicht selbst angreift, aber dennoch von Ihnen aus Sicherheitsgründen beseitigt werden sollte. Ansonsten besteht die Gefahr, dass Sie diese Gegner während des finalen Kampfes gegen den Epochenjäger versehentlich hinzuholen.

38: Dieser Gruppe brauchen Sie keine Beachtung schenken. Sie wird Sie im Kampf gegen den Epochenjäger nicht behindern und lohnt sich einzig zur Rufsteigerung und für die abgegebenen Erfahrungspunkte.

39: Für diese Gruppe gilt das Gleiche wie in Punkt 38.

40: Siehe ebenfalls Punkt 38.

41: Mit dem Bezwingen dieser 4-Mann-Gruppe haben Sie es schließlich bis zu Taretha geschafft. Um die beiden Aufseher sollten Sie sich erneut zuerst kümmern. Gegen diese Gruppe können Sie auch ohne Bedenken DROHRUF und PSYCHISCHER SCHREI anwenden.

42: Taretha freut sich sichtlich über Ihre sichere Ankunft.



43: Nach dem Gespräch mit Taretha zeigt sich der Epochenjäger im Dorfzentrum.

Und das können Sie abgreifen

Leutnant Drach

Eisenband des Unbezwingbaren (14,58 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Finger
170 Rüstung
+27 Ausdauer
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 17.

Schattenkilt des Sturmrächers (17,30 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Stoff
123 Rüstung
+19 Ausdauer
+26 Intelligenz
+14 Willenskraft
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 25.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 30.

Rabenflügel-schulterstücke (17,62 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Leder
197 Rüstung
+19 Stärke
+19 Ausdauer
+13 Intelligenz
+14 Willenskraft
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Intelligenz +3
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 26.

Uthers zeremonielle Kriegsstiefel (17,03 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Platte
720 Rüstung
+19 Stärke
+21 Ausdauer
+20 Intelligenz
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 15.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 8 Mana wieder her.

(X,XX %) = Dropchance

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Kapitän Skarloc

Geschuppte Schienbeinschützer der Geduld (17,61 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Schwere Rüstung
513 Rüstung
+28 Beweglichkeit
+24 Ausdauer
+13 Intelligenz
Gelber Sockel
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Ausweichwertung +4
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 46.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 4 Mana wieder her.

Kampfharnisch von Durotan (15,43 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Platte
1.048 Rüstung
+31 Stärke
+34 Ausdauer
Blauer Sockel
Gelber Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Abhärtungswertung +4
Benötigt: Stufe 66
„Dieser Brustharnisch ist ein Vermächtnis und wird seit elf Generationen von den Häuptlingen der Frostwölfe getragen."
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 16.

Schlachtkolben von Nordhain (16,20 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand — Streitkolben
60 - 162 Schaden — Tempo: 2.70
(41.1 Schaden pro Sekunde)
+15 Intelligenz
+16 Ausdauer
Benötigt Stufe 66
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 5 Mana wieder her.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 161.

Stulpen der Sturmfront (17,36 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände — Schwere Rüstung
367 Rüstung
+22 Ausdauer
+16 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Stärke +3
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 19.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 6 Mana wieder her.

Epochenjäger

Broxxigars Ring der Ehre (14,91 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Finger
+21 Stärke
+19 Ausdauer
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht Ihre Abhärtungswertung um 17.

Diamantprisma der Wiederkehr (17,17 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+12 Ausdauer
+18 Intelligenz
+20 Willenskraft
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 26.

Zeitverschobener Dolch (14,66 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand — Dolch
37 - 102 Schaden — Tempo: 1.70
(40.9 Schaden pro Sekunde)
+15 Ausdauer
+15 Intelligenz
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 13.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 85.

Schulterstücke des Langmuts (16,90 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Stoff
105 Rüstung
+18 Ausdauer
+13 Intelligenz
+19 Willenskraft
Blauer Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Abhärtungswertung +3
Benötigt: Stufe 66
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 35.



QUIRLIG Diese Abbildung zeigt nicht etwa ein episches Küchengerät, sondern den Schlachtkolben von Nordhain.

Die Höhlen der Zeit:

Der schwarze Morast

Übersichtskarte





Die Instanz auf einen Blick

Ort: In Tanaris, (PC-Games-Weltkarte W. 18)

Eingang: Der Eingang zum schwarzen Morast ist in der Abbildung mit einem Pfeil markiert.

Stufen: 70

Spielzeit: 45 Minuten

Spieler: 5

Bosse: Chronolord Deja, Temporus, Aeonus

Optimale Gruppe: Krieger, Magier, Schamane, Hexenmeister, Priester

Die optimale Gruppe besteht in dieser Instanz hauptsächlich aus Fernkämpfern. Um schnell ein Portal nach dem anderen zu schließen, muss der Schadensausstoß der gesamten Gruppe enorm hoch sein. Aus diesem Grund raten wir unbedingt dazu, nur einen Heiler, einen Tank und drei Schadensklassen einzusetzen. Eine der drei Schadensklassen wird mit der Beseitigung der Nicht-Elite-Gegner beauftragt. Hierzu eignen sich Magier am besten, da sie über hohes Schadenspotenzial und moderaten Flächenschaden verfügen. Gleichzeitig versorgt die Gruppe sie mit dem so dringend benötigten, manaspendenden Wasser. Schamanen glänzen durch ihre Allround-Fähigkeiten. Hoher Schaden an den einzelnen Elite-Gegnern oder zwischendurch ein KETTENBLITZ in drei kleine Drachen ist Gold wert. KAMPFRAUSCH/HELDENTUM ist zudem bei jedem der drei Bosse wieder einsatzbereit und erhöht die Siegchancen erheblich.

Willkommen im Sumpf! Die zweite Fünf-Spieler-Instanz in den Höhlen der Zeit lässt Sie zurück in die Zeit reisen und die Öffnung des Dunklen Portals, durch das die Orks einst die Welt der Menschen, Zwerge und Gnome betraten, miterleben. Anders als in klassischen Instanzen kämpfen Sie sich nicht durch verschiedene Räume von A nach B, sondern nehmen an einer einzigen, großen Schlacht teil, um Medivh bei seinem Ritual zu schützen. Sie übernehmen die Verantwortung, die finstere Macht der Drachkin bei ihrem Versuch aufzuhalten, eines der größten Ereignisse in der Geschichte von **Warcraft** neu zu schreiben. Während Medivh seine Zauberkraft kanalisiert, um das Portal zu öffnen, müssen Sie die Angreifer beschäftigen, um ihm die nötige Zeit zu verschaffen. Durch den beständigen Ansturm der Drachenwesen bleibt kaum Zeit für Pausen. Gemütliche Gemüter sind hier fehl am Platz. 45 Minuten der Hektik, schnellen Entscheidungen und nervenaufreibenden Kämpfe warten auf Sie.

Aktion sauberer Sumpf!

Zugegeben – nach dem Betreten der Instanz sieht es zunächst nicht danach aus.

Quests im Schwarzen Morast

Name	Questgeber	Ziele	Besonderheiten
Die Berührung des Meisters (nicht teilbar)	Khadgar (Zentrum von Shattrath)	Mit Medivh sprechen, nachdem Aeonus besiegt wurde	Karazhan-Schlüssel Questreihe
Die Öffnung des Dunklen Portals (nicht teilbar)	Sa'at (Schwarzer Morast)	Medivh verteidigen, bis dieser das Schwarze Portal geöffnet hat	Questreihe, die bei Andormu in den Höhlen der Zeit mit der Quest „Der schwarze Morast" beginnt. Sie endet wieder mit der Quest „Held des Schwarms" bei Andormu.

Trashmobs

Elite-Gegner

Die Bewahrerin und der Fürst der Zeitenrisse treten Ihnen jeweils mit zwei festgelegten Kombinationen aus Fähigkeiten entgegen. Welche Sorte Gegner aus einem Portal schreitet, ist zufallsbestimmt. Das Aussehen der unterschiedlichen Typen unterscheidet sich nicht.



Bewahrerin der Zeitenrisse (Typ eins)

WAS SIE KANN: Die SCHATTENBLITZSALVE der Bewahrerin fügt jedem Spieler im Umkreis von 30 Metern 1.800 bis 2.600 Schattenschaden zu. Zudem belegt sie ein Ziel gelegentlich mit FURCHT.

GEGENMITTEL: Den Schaden der SCHATTENBLITZSALVE muss Ihr Heiler lediglich wegheilen. Den FURCHTEFFEKT kann ein Schamane oder Priester (Zwerge und Draenei) mithilfe von TOTEM DES ERSTOSSES oder FURCHTZAUBERSCHUTZ verhindern.

Bewahrerin der Zeitenrisse (Typ zwei)

WAS SIE KANN: Verschießt FROSTBLITZE (circa 1.500 Frostschaden) und PYROSCHLÄGE (circa 3.000 - 3.500 Feuerschaden) auf einzelne Ziele. Fügt mithilfe der DRUCKWELLE jedem Spieler innerhalb von zehn Metern etwa 2.000 Feuerschaden zu. Nimmt einzelne Gruppenmitglieder mit VERWANDELN für 18 Sekunden aus dem Kampf.

GEGENMITTEL: Den Schaden durch FROSTBLITZ, PYROSCHLAG und DRUCKWELLE muss Ihr Heiler ausgleichen. Krieger sind in der Lage, die Angriffe mit ZAUBERREFLEXION zu reflektieren. VERWANDELN beseitigen Priester oder Paladine mithilfe von MAGIE BANNEN beziehungsweise REINIGEN.



Fürst der Zeitenrisse (Typ eins)

WAS ER KANN: Benutzt TÖDLICHER STOSS, um die Heilung auf den tankenden Spieler für sechs Sekunden um 50 Prozent zu vermindern. KNIESEHNE verlangsamt sein Ziel für 12 Sekunden. NIEDERSCHLAGEN hindert den Tank für zwei Sekunden daran, Fähigkeiten einzusetzen.

GEGENMITTEL: So gut wie keine. Ihr Heiler versucht, seine Heilzauber zu sprechen, wenn der Tank nicht von TÖDLICHER STOSS betroffen ist.

Fürst der Zeitenrisse (Typ zwei)

WAS ER KANN: Fügt mit DONNERKNALL jedem Spieler in einer Reichweite von 20 Metern 1.500 bis 1.800 Schadenspunkte zu. RÜSTUNG ZERREISSEN reduziert den Rüstungswert des Tanks für 15 Sekunden um 450 Rüstung.

GEGENMITTEL: Fernkämpfer halten gebührenden Abstand, um dem DONNERKNALL zu entgehen.



DRACHEN Hier beseitigt unsere Gruppe einen Fürsten der Zeitrisse. Er gehört zu einer von mehreren Drachkin-Arten, auf die Sie treffen.

Vor Ihnen breitet sich eine finstere und ungemütliche, aber dennoch scheinbar ruhige Sumpflandschaft aus. Nichts deutet auf eine kommende Schlacht hin. Sobald Sie den ersten Fuß in das brackige Sumpfwasser tauchen, machen Sie mit den verschiedenen Arten von Sumpfbewohnern Bekanntschaft. Riesige Spinnen, schleichende Panther und geschuppte Krokodile sind hocherfreut über frisches Futter in ihrem Territorium. Machen Sie dem Ungeziefer erst gar keine Hoffnung, sondern kurzen Prozess. Die Beseitigung aller Sumpfbewohner, die sich auf dem zukünftigen Schlachtfeld (siehe Karte) aufhalten, ist sehr wichtig. Auf den ersten Blick stellen die hungrigen Viecher zwar keine große Gefahr dar, doch ein übersehener Panther oder Riesenkrabbler kann im späteren Schlachtverlauf äußerst nervig sein.



Juri rät:
Lederer und Schneider können jede Menge teures Leder und Netherweberseide bei den Tieren finden. Da man das harmlose Viehzeug auch ohne eine Gruppe erlegen kann, lohnt sich für Materialsammler mitunter ein Solo-Ausflug in die Instanz. Mit Konkurrenz müssen Sie hier nicht rechnen.

Schlachtverlauf

Einen groben Überblick, wie es in der Schlacht läuft, sollten Sie schon vor dem Kampf haben. Eine unerfahrene Gruppe versteht den Ablauf kaum auf Anhieb und scheitert höchstwahrscheinlich bei ihrem ersten Versuch. Ziel der Instanz ist es, alle Feinde auszuschalten, bevor das magische Schild von Medivh zusammenbricht. Sobald der Kampf beginnt, erscheint an einem von vier möglichen Punkten ein Portal (siehe Karte). Aus diesem Portal schreitet stets ein einzelner Elite-Drachkin und Welle auf Welle kleinerer Nicht-Elite-Gegner rollt an. Im oberen Bereich Ihres Monitors erscheint zudem eine Anzeige – hier wird mitgezählt, wie viele Portale geöffnet wurden. Zu Beginn steht dort logischerweise 1/18. Ein Portal schließt sich immer dann, wenn der zugehörige Elite-Gegner besiegt wurde. Außerdem wird Ihnen angezeigt, wie stark das Schild von Medivh beschädigt ist. Der stetige Ansturm der Nicht-Elite-Gegner endet erst nach dem Ableben des Elite-Wächters. Alle zwei Minuten erscheint ein neues Portal. Je nachdem, wie schnell oder langsam Sie die Elite-Gegner beseitigen, kann sich ein neues also schon geöffnet haben – auch wenn Sie noch dabei sind, ein anderes zu schließen! Das schnelle Beseitigen der Elite-Monster und das gleichzeitige Ausschalten der kleinen Nicht-Elite-Feinde hat oberste Priorität. Aus dem sechsten, zwölften und achtzehnten Portal tritt Ihnen jeweils ein Bossgegner entgegen. Um Ihre Wunden zu lecken, wird Ihnen nach diesen anspruchsvollen Bosskämpfen jedes Mal eine längere Verschnaufpause von etwa drei bis vier Minuten gewährt.
Fällt der letzte Boss aus dem achtzehnten Portal, haben Sie es geschafft und die Instanz gemeistert.

Chronosignale

Bevor Sie den Sumpf betreten, treffen Sie am Eingang der Instanz auf Sa'at. Der Wächter der Zeit hat Quests (siehe Kasten links) für Sie parat und überreicht jedem Gruppenmit-

glied außerdem ein Chronosignal. Dank dieses Signals ist jeder in der Gruppe einmalig in der Lage, für begrenzte Zeit einen Drachen zu Hilfe zu rufen. Der beschworene Drache beseitigt Nicht-Elite-Gegner im Handumdrehen und auch bei den Elite-Wächtern nimmt er Ihnen einen Großteil der Arbeit ab. Da die Drachen nur fünf Mal zur Verfügung stehen, muss die Benutzung der Signale wohlüberlegt sein. Bei Bosskämpfen sparen Sie sich den Einsatz der Chronosignale. Die Bosse erledigen die gutmütigen Schuppenviecher zumeist mit nur einem Schlag.

Vorbereitung

Sobald das Schlachtfeld von der störenden Flora gesäubert ist, geht es ans Eingemachte. Die Schlacht beginnt, sobald Sie sich Medivh bis auf ein paar Schritte nähern. Setzen Sie unbedingt vorher alle zur Verfügung stehenden Buffs ein und füllen Sie die Mana- und Lebenspunktbalken Ihrer Gefährten. Jedes Gruppenmitglied muss zudem über genügend Wasser oder Brot verfügen. Wenn Sie keinen Magier in der Gruppe haben, raten wir Ihnen dringend dazu, bereits vor dem Marsch nach Tanaris für Verpflegung zu sorgen. Die Möglichkeit, Ihr Reittier zu benutzen, sollten Sie in dieser Instanz unbedingt in Anspruch nehmen. Satteln Sie gleich zu Beginn auf und beobachten Sie die möglichen Erscheinungspunkte für die Portale. Sobald sich das erste öffnet, heißt es nichts wie hin!

Die ersten sechs Portale

Ihr Tank schnappt sich sofort den erscheinenden Elite-Gegner und beginnt, Aggro aufzubauen. Die Elite-Drachkin gehören immer zu einer von zwei Arten. Entweder bekommen Sie es mit einem nahkampforientierten Fürsten oder einer magiebegabten Bewahrerin zu tun. Insgesamt haben beide Feindarten jeweils verschiedene Fähigkeiten in ihrem Repertoire. (Welche Kombinationen möglich sind, entnehmen Sie bitte unserem Kasten.) Während der Tank und zwei Schadensausteiler sich um den Fürsten oder die Bewahrerin kümmern, beschäftigt sich ein ausgewähltes Gruppenmitglied mit den Wellen von Nicht-Elite-Gegnern. Diese bestehen aus einem oder drei Drachkin. Die Beseitigung muss ebenfalls in der Nähe des Portals geschehen, damit der Heiler Ihrer Gruppe alle Gefährten in Reichweite hat. Die Dreiergrüppchen aus Flattertierchen sind kein Problem. Gut platzierte Flächenzauber sind am wirkungsvollsten. Die einzelnen Nicht-Elite-Gegner beseitigen Sie am besten mit normalen Schadenszaubern. Wenn Sie mit der Auslöschung nicht nachkommen, kann auch ein weiteres Gruppenmitglied etwas Schaden beisteuern. Sobald alle Gegner (inklusive Elite-) beseitigt wurden, schließt sich das Portal. Nun muss jedes Mitglied der Gruppen selbst entscheiden, ob der eigene Manabalken für den Kampf am nächsten Portal ausreichend gefüllt ist. Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie trinken. Vergessen Sie aber nicht die Zeit! Die Trinkpause darf nicht zu lang sein, sonst dauert die Schließung des nächsten Portals zu lange und Sie geraten immer weiter in Verzug. Um verlorene Zeit aufzuholen, muss ein Gruppenmitglied zur Not sein Chronosignal opfern. Benutzen Sie die Reittiere, um zwischen den Portalen schneller unterwegs zu sein. Sind die ersten fünf Phasen überstanden, tritt Ihnen aus dem sechsten der erste Boss entgegen, Chronolord Deja.

Noch mehr Portale

Nach erfolgreichem Kampf gegen den Chronolord schalten Sie die Portale 7 bis 11 auf die gleiche Weise aus. Achten Sie nach Nummer 11 darauf, dem zweiten Boss Temporus vollständig regeneriert gegenüberzutreten. An dieser Stelle verbraten Sie auch Ihr erstes Chronosignal (siehe Bosskampf). Haben Sie diese Hürde überwunden, ist der finale Kampf nicht mehr weit. Aus den letzten fünf Portalen erscheinen, neben den üblichen Elite-Wächtern, nur noch einzelne Nicht-Elite-Drachkin. Die Dreiergrüppchen bekommen Sie nicht mehr zu Gesicht. Doch aufgepasst, die Abstände, in denen diese erscheinen, sind nun kürzer. Schließen Sie das 13. Portal wie gewohnt und setzen Sie von nun an bei jedem neu auftauchenden eines Ihrer vier verbliebenen Chronosignale. Dadurch sind die letzten Kämpfe bis zum Endboss sehr viel leichter. Sprechen Sie sich gut ab, damit nicht versehentlich zwei Spieler ihre Signale gleichzeitig benutzen. (ja)



DRACHISCHE HILFE Der mithilfe des Chronosignals beschworene Drache beseitigt nach dem Kampf gegen Temporus schnell die übrig gebliebenen Bösewichte.

Trashmobs

Nicht-Elite Gegner

Während der ersten zwölf Portale treten Ihnen Ewige Welpen, Assassine und Chronomantinnen entgegen. Nach dem zweiten Boss, also mit der Öffnung von Portal Nummer 13, haben Sie es nur noch mit Ewigen Henkern und Bezwingerinnen zu tun. Wie auch bei den Elite-Gegnern ist die Reihenfolge zufallsbestimmt.

Ewige Welpen



WAS SIE KÖNNEN: Treten immer in einer Dreiergruppe auf; verursachen geringen physischen Schaden.
GEGENMITTEL: Beseitigen Sie die drei lebenspunktarmen Welpen mit Flächenzaubern.

Ewiger Henker



WAS ER KANN: Wirkt KNIESEHNE, um sein Ziel zu verlangsamen, und SPALTEN, um zwei Spieler gleichzeitig zu treffen.
GEGENMITTEL: Beseitigen Sie diesen Gegner schon aus sicherer Entfernung.

Ewiger Assassine



WAS ER KANN: Benutzt BENOMMEN, um sein Ziel für drei Sekunden zu betäuben.
GEGENMITTEL: Beseitigen Sie diesen Gegner aus sicherer Entfernung.

Ewige Chronomantin



WAS SIE KANN: Wirkt FROSTBLITZ und ARKANBLITZ, um ihrem Ziel Schaden zuzufügen.
GEGENMITTEL: Beseitigen Sie diese Gegnersorte schnell. Um Schaden zu vermeiden, setzen Sie Fähigkeiten wie GEGENZAUBER, ZUSCHLAGEN oder TRITT ein.

Ewige Bezwingerin



WAS SIE KANN: Verschießt SCHATTENBLITZE, die bis zu 2.000 Schaden an einzelnen Zielen anrichten.
GEGENMITTEL: Beseitigen Sie diese Gegnersorte schnell. Um Schaden zu vermeiden, setzen Sie Fähigkeiten wie GEGENZAUBER, ZUSCHLAGEN oder TRITT ein.

Trashmobs

Elite-Gegner

Die Bewahrerin und der Fürst der Zeitenrisse treten Ihnen jeweils mit zwei festgelegten Kombinationen aus Fähigkeiten entgegen. Welche Sorte Gegner aus einem Portal schreitet, ist zufallsbestimmt. Das Aussehen der unterschiedlichen Typen unterscheidet sich nicht.



Bewahrerin der Zeitenrisse (Typ eins)

WAS SIE KANN: Die SCHATTENBLITZSALVE der Bewahrerin fügt jedem Spieler im Umkreis von 30 Metern 1.800 bis 2.600 Schattenschaden zu. Zudem belegt sie ein Ziel gelegentlich mit FURCHT.

GEGENMITTEL: Den Schaden der SCHATTENBLITZSALVE muss Ihr Heiler lediglich wegheilen. Den FURCHTEFFEKT kann ein Schamane oder Priester (Zwerge und Draenei) mithilfe von TOTEM DES ERSTOSSES oder FURCHTZAUBERSCHUTZ verhindern.

Bewahrerin der Zeitenrisse (Typ zwei)

WAS SIE KANN: Verschießt FROSTBLITZE (circa 1.500 Frostschaden) und PYROSCHLÄGE (circa 3.000 - 3.500 Feuerschaden) auf einzelne Ziele. Fügt mithilfe der DRUCKWELLE jedem Spieler innerhalb von zehn Metern etwa 2.000 Feuerschaden zu. Nimmt einzelne Gruppenmitglieder mit VERWANDELN für 18 Sekunden aus dem Kampf.

GEGENMITTEL: Den Schaden durch FROSTBLITZ, PYROSCHLAG und DRUCKWELLE muss Ihr Heiler ausgleichen. Krieger sind in der Lage, die Angriffe mit ZAUBERREFLEXION zu reflektieren. VERWANDELN beseitigen Priester oder Paladine mithilfe von MAGIE BANNEN beziehungsweise REINIGEN.



Fürst der Zeitenrisse (Typ eins)

WAS ER KANN: Benutzt TÖDLICHER STOSS, um die Heilung auf den tankenden Spieler für sechs Sekunden um 50 Prozent zu vermindern. KNIESEHNE verlangsamt sein Ziel für 12 Sekunden. NIEDERSCHLAGEN hindert den Tank für zwei Sekunden daran, Fähigkeiten einzusetzen.

GEGENMITTEL: So gut wie keine. Ihr Heiler versucht, seine Heilzauber zu sprechen, wenn der Tank nicht von TÖDLICHER STOSS betroffen ist.

Fürst der Zeitenrisse (Typ zwei)

WAS ER KANN: Fügt mit DONNERKNALL jedem Spieler in einer Reichweite von 20 Metern 1.500 bis 1.800 Schadenspunkte zu. RÜSTUNG ZERREISSEN reduziert den Rüstungswert des Tanks für 15 Sekunden um 450 Rüstung.

GEGENMITTEL: Fernkämpfer halten gebührenden Abstand, um dem DONNERKNALL zu entgehen.



DRACHEN Hier beseitigt unsere Gruppe einen Fürsten der Zeitrisse. Er gehört zu einer von mehreren Drachkin-Arten, auf die Sie treffen.

Vor Ihnen breitet sich eine finstere und ungemütliche, aber dennoch scheinbar ruhige Sumpflandschaft aus. Nichts deutet auf eine kommende Schlacht hin. Sobald Sie den ersten Fuß in das brackige Sumpfwasser tauchen, machen Sie mit den verschiedenen Arten von Sumpfbewohnern Bekanntschaft. Riesige Spinnen, schleichende Panther und geschuppte Krokodile sind hocherfreut über frisches Futter in ihrem Territorium. Machen Sie dem Ungeziefer erst gar keine Hoffnung, sondern kurzen Prozess. Die Beseitigung aller Sumpfbewohner, die sich auf dem zukünftigen Schlachtfeld (siehe Karte) aufhalten, ist sehr wichtig. Auf den ersten Blick stellen die hungrigen Viecher zwar keine große Gefahr dar, doch ein übersehener Panther oder Riesenkrabbler kann im späteren Schlachtverlauf äußerst nervig sein.



Juri rät:
Lederer und Schneider können jede Menge teures Leder und Netherweberseide bei den Tieren finden. Da man das harmlose Viehzeug auch ohne eine Gruppe erlegen kann, lohnt sich für Materialsammler mitunter ein Solo-Ausflug in die Instanz. Mit Konkurrenz müssen Sie hier nicht rechnen.

Schlachtverlauf

Einen groben Überblick, wie es in der Schlacht läuft, sollten Sie schon vor dem Kampf haben. Eine unerfahrene Gruppe versteht den Ablauf kaum auf Anhieb und scheitert höchstwahrscheinlich bei ihrem ersten Versuch. Ziel der Instanz ist es, alle Feinde auszuschalten, bevor das magische Schild von Medivh zusammenbricht. Sobald der Kampf beginnt, erscheint an einem von vier möglichen Punkten ein Portal (siehe Karte). Aus diesem Portal schreitet stets ein einzelner Elite-Drachkin und Welle auf Welle kleinerer Nicht-Elite-Gegner rollt an. Im oberen Bereich Ihres Monitors erscheint zudem eine Anzeige – hier wird mitgezählt, wie viele Portale geöffnet wurden. Zu Beginn steht dort logischerweise 1/18. Ein Portal schließt sich immer dann, wenn der zugehörige Elite-Gegner besiegt wurde. Außerdem wird Ihnen angezeigt, wie stark das Schild von Medivh beschädigt ist. Der stetige Ansturm der Nicht-Elite-Gegner endet erst nach dem Ableben des Elite-Wächters. Alle zwei Minuten erscheint ein neues Portal. Je nachdem, wie schnell oder langsam Sie die Elite-Gegner beseitigen, kann sich ein neues also schon geöffnet haben – auch wenn Sie noch dabei sind, ein anderes zu schließen! Das schnelle Beseitigen der Elite-Monster und das gleichzeitige Ausschalten der kleinen Nicht-Elite-Feinde hat oberste Priorität. Aus dem sechsten, zwölften und achtzehnten Portal tritt Ihnen jeweils ein Bossgegner entgegen. Um Ihre Wunden zu lecken, wird Ihnen nach diesen anspruchsvollen Bosskämpfen jedes Mal eine längere Verschnaufpause von etwa drei bis vier Minuten gewährt.

Fällt der letzte Boss aus dem achtzehnten Portal, haben Sie es geschafft und die Instanz gemeistert.

Chronosignale

Bevor Sie den Sumpf betreten, treffen Sie am Eingang der Instanz auf Sa'at. Der Wächter der Zeit hat Quests (siehe Kasten links) für Sie parat und überreicht jedem Gruppenmit-



So besiegen Sie:

Chronolord Deja

Der Chronolord ist der leichteste der drei Bossgegner dieser Instanz. Seine Nahkampfattacken richten nur leichten Schaden an (rund 600 bis 800). Den Hauptteil seines Schadens verursacht er durch seine Fähigkeiten ARKANSCHLAG und ARKANE LADUNG. ARKANSCHLAG trifft immer nur den tankenden Spieler und fügt ihm 3.000 bis 4.000 Arkanschaden zu. Wirkt er seine ARKANE LADUNG, erleidet JEDES Gruppenmitglied ebenfalls etwa 2.000 Punkte Arkanschaden. Hier muss Ihr Heiler auf Zack sein und genügend Mana übrig haben, um den Schaden – ganz simpel – wegzuheilen. Zusätzlich trifft Deja die Gruppe regelmäßig mit einem 3-sekündigen ZEITRAFFER-Debuff, der Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit um 60 Prozent reduziert. Paladine und Priester sind in der Lage, diesen mit REINIGEN beziehungsweise MAGIE BANNEN zu entfernen. Um Mana zu sparen, nehmen Sie den Debuff aber lediglich von Ihrem Tank und etwaigen Nahkämpfern runter. Da der Kampf relativ leicht ist, kümmert sich ein Mitglied Ihrer Gruppe weiterhin um die kleinen Nicht-Elite-Gegner. Es lohnt nicht, hier ein Chronosignal zu setzen – der Boss vernichtet den beschworenen Drachen sonst augenblicklich. Nach erfolgreichem Kampf und der daraus folgenden Schließung des sechsten Portals bleibt Ihnen mehr Zeit zum Regenerieren als sonst. Sollte einer Ihrer Gefährten den Löffel abgegeben haben, beleben Sie ihn nun wieder.



CHRONOLORD DEJA Den ersten Boss der Instanz bekämpfen Sie direkt vor dem Portal, aus dem er gekommen ist. Ein Spieler kümmert sich weiterhin um die Nicht-Elite-Gegner.

Chronolord Deja
89.000 (Leben)
33.090 (Mana)

SO LÄUFT DER HASE:

Der Kampf ist simpel. Gehen Sie voll regeneriert in den Kampf und lassen Sie Ihrem Tank etwas Zeit, Aggro aufzubauen. Ein Gruppenmitglied kümmert sich weiterhin um die Nicht-Elite-Gegner. Um den Kampf erfolgreich zu überstehen, muss lediglich Ihr Heiler besonders aufmerksam sein, da sämtliche Gruppenmitglieder durch die ARKANE LADUNG Schaden erleiden.

ARKANSCHLAG: fügt dem tankenden Spieler 3.000 bis 4.000 Arkanschaden zu.
ARKANE LADUNG: fügt jedem Gruppenmitglied 2.000 Punkte Arkanschaden zu.
ZEITRAFFER: Debuff, der die Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit um 60 Prozent reduziert.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Den Boss tanken

Priester:
- Die gesamte Gruppe heilen
- als Schattenpriester Schaden verursachen

Paladin:
- Heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Heilen oder Schaden verursachen, KAMPFRAUSCH/HELDENTUM benutzen, um den Schaden der gesamten Gruppe zu steigern

Druide:
- Heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Schaden verursachen

Magier:
- Schaden verursachen

Hexenmeister:
- Schaden verursachen

Jäger:
- Schaden verursachen



So besiegen Sie:

Temporus

Dieser Boss hat es in sich! Um siegreich zu sein, das Wichtigste zuerst: Lassen Sie bei diesem Kampf jegliche zusätzlich erscheinenden Drachkin außer Acht. Wenn Sie die Nicht-Elite-Gegner nicht versehentlich anschießen, laufen diese geradewegs zu Medivh durch. Dessen Schild sollte bisher noch unbeschädigt sein und hält die Angreifer lange genug auf. Sobald Temporus das Zeitliche segnet, setzt ein Gruppenmitglied (absprechen!) einfach sein Chronosignal in der Nähe von Medivh. Der erscheinende Drache macht kurzen Prozess mit dem Monsterhaufen. Zum Boss selbst: Seine körperlichen Attacken sind schwach. Ihr Tank muss lediglich mit 500 bis 700 Schadenspunkten pro Schlag rechnen. Als eine seiner Fähigkeiten wirkt Temporus gelegentlich einen FLÜGELSTOSS, der den Tank einige Meter zurückschleudert und etwa 400 Punkte Schaden anrichtet. Am gefährlichsten jedoch ist ein Debuff, den er in regelmäßigen Abständen an den Tank verteilt. TÖDLICHE WUNDEN verringert die erhaltene Heilung um 10 Prozent und ist zudem stapelbar. Nach neun bis zehn Debuffs ist Ihr Tank also nicht mehr heilbar! Um trotzdem erfolgreich zu sein, gibt es mehrere Möglichkeiten. Mit einem Krieger als Tank haben Sie relativ leichtes Spiel. Dieser kann einfach ZAUBERREFLEXION benutzen, um das Stapeln des Debuffs zu verhindern. Mit einem Druiden ist der Kampf um einiges schwerer. Damit dieser nicht schnell unheilbar ist, muss ein anderes Gruppenmitglied zwischenzeitlich Aggro ziehen. So läuft der Debuff des Druiden aus. Ein Schurke ist hier gut geeignet, um mithilfe von ENTRINNEN einige Sekunden zu überleben. Mit VERSCHWINDEN übergibt er die Aggro dann einfach wieder an den Druiden. Bei Gruppen mit sehr hohem Schadenspotenzial ist es möglich, den Boss zu töten, bevor dieser seinen Debuff überhaupt zehn Mal gewirkt hat. Nach erfolgreichem Kampf haben Sie genug Zeit, um tote Gefährten wiederzubeleben und Buffs neu zu setzen.



VEREINTE KRAFT Im Kampf gegen Temporus lässt Ihre Gruppe die Nicht-Elite-Gegner völlig außer Acht.

Temporus
110.000 (Leben)

SO LÄUFT DER HASE:

Lassen Sie in diesem Kampf sämtliche Nicht-Elite-Gegner zu Medivh durchrennen. Um diese danach zu beseitigen, setzen Sie nach dem Ableben des Bosses ein Chronosignal bei Medivh. Um die tödlichste Fähigkeit von Temporus zu überleben, seine TÖDLICHE WUNDE, muss Ihr Tank ZAUBERREFLEXION benutzen oder einem anderen Gruppenmitglied zwischenzeitlich die Aggro überlassen. Dadurch läuft der gefährliche Debuff aus und gewährleistet die Heilung des Tanks.

FLÜGELSTOSS fügt dem Tank 400 Schaden zu und schleudert ihn einige Meter weit weg.
TÖDLICHE WUNDEN verringert die erhaltene Heilung um 10 Prozent; stapelbar.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Den Boss tanken
- ZAUBERREFLEXION benuten, um TÖDLICHE WUNDEN zu stoppen

Priester:
- Heilen oder Schaden verursachen

Paladin:
- Heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Heilen oder Schaden verursachen
- HELDENTUM/KAMPFRAUSCH benutzen, um den Schaden der ganzen Gruppe zu steigern

Druide:
- Heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Schaden verursachen; tankt ein Druide, einen Aggro-Wechsel vollziehen, um TÖDLICHE WUNDEN zu stoppen

Magier:
- Schaden verursachen

Hexenmeister:
- Schaden verursachen

Jäger:
- Schaden verursachen



So besiegen Sie:

Aeonus

Aeonus tritt Ihnen aus dem 18. Portal entgegen und stürzt sich, anders als die Bosse vorher, direkt auf Medivh. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil und regenerieren Sie in aller Ruhe. Medivhs Schild sollte noch stark genug sein, um Aeonus eine Weile zu beschäftigen.

Drachenatem

Während des finalen Kampfes erscheinen keine zusätzlichen Nicht-Elite-Gegner. Ihre Gruppe widmet sich deshalb voll und ganz Aeonus. Zwar ist dieser Drache nicht so tödlich wie Temporus, aber dennoch ganz und gar kein einfacher Gegner. Er schlägt härter zu als die Bosse vorher (circa 750 bis 1.200 Schadenspunkte) und benutzt SANDATEM, um den Tank 3.500 bis 4.000 Schadenspunkte zuzufügen. Zudem hinterlässt der Atem einen Debuff, der die Angriffsgeschwindigkeit des betroffenen Spielers um 100 Prozent reduziert. Damit kein weiteres Gruppenmitglied getroffen wird, dreht der Tank Aeonus mit dem Gesicht von der Gruppe weg. Der Boss verfällt zusätzlich gern in RASEREI. Dadurch erhöht er die eigene Angriffsgeschwindigkeit und noch mehr Schaden prasselt auf den Tank ein. Ein findiger Jäger erinnert sich an dieser Stelle an vergangene Tage im Geschmolzenen Kern und benutzt EINLULLENDER SCHUSS, um Aeonus zu beruhigen.

Zeitig heilen

Problematisch für die Heiler ist, neben dem teilweise enormen Schaden am Tank, vor allem Temporus' Fähigkeit ZEIT ANHALTEN. Alle Spieler in einer Reichweite von 40 Metern sind dadurch für fünf Sekunden betäubt. In dieser Zeit erhält Ihr Tank logischerweise keinerlei aktive Heilung und küsst schnell den Boden. Um dem vorzubeugen, müssen Sie Ihren Tank jederzeit auf 90 bis 100 Prozent seiner Lebensenergie halten. Außerdem sollten ständig verschiedene HoTs (Heals over Time) ticken (ERNEUERUNG, NACHWACHSEN, ERDSCHILD, VERJÜNGUNG). Reicht die Heilkraft Ihrer Gruppe, um den Tank am Leben zu halten, ist der Kampf nicht mehr besonders schwer und Sie gelangen schnell an die lohnende Beute des Drachen.

Schlussakkord

Mit dem letzten Atemzug von Aeonus endet auch die Schlacht um das Dunkle Portal. Spieler, die mit der Karazhan-Zugangsquest beschäftigt sind, dürfen nicht vergessen, vor dem Verlassen der Instanz mit Medivh zu sprechen.

Juri rät:
Wenn Aeonus Ihre Gruppe vernichtet und Medivhs Schild noch relativ gut erhalten ist, müssen alle Gruppenmitglieder so schnell es geht als Geist zurück in die Instanz. Mit etwas Glück hält das Schild lang genug und Sie haben einen weiteren Versuch, den Endboss zu schlagen.



Aeonus
150.000 (Leben)

SO LÄUFT DER HASE:

Gehen Sie voll regeneriert in den Kampf. Damit der SANDATEM von Aeonus nur den Tank trifft, dreht dieser ihn mit dem Gesicht von der Gruppe weg. Ihre Heiler müssen den Tank immer auf 90 bis 100 Prozent seiner Lebensenergie halten. Benutzen Sie HoTs um während der ZEIT-ANHALTEN-Phase das Überleben des Tanks zu gewährleisten. Solange Ihren Heilern das Mana nicht ausgeht, haben Sie gute Chancen, die Instanz siegreich zu beenden.

SANDATEM: Flächenzauber mit begrenzter Reichweite. Fügt allen betroffenen Spielern 3.500 bis 4.000 Schadenspunkte zu und reduziert die Angriffsgeschwindigkeit um 100 Prozent.
RASEREI erhöht die Angriffsgeschwindigkeit von Aeonus.
ZEIT ANHALTEN: In einer Reichweite von 40 Metern wird jedes Gruppenmitglied für fünf Sekunden betäubt. Aeonus greift in dieser Zeit weiter an.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Den Boss tanken, ihn mit dem Gesicht von der Gruppe wegdrehen

Priester:
- Den Tank den gesamten Kampf über auf 90 bis 100 Prozent seiner Lebensenergie halten

Paladin:
- Unterstützend mitheilen

Schamane:
- Heilen oder Schaden verursachen
- KAMPFRAUSCH/HELDENTUM benutzen, um den Schaden der Gruppe zu steigern

Druide:
- Heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Schaden verursachen

Magier:
- Schaden verursachen

Hexenmeister:
- Schaden verursachen

Jäger:
- Schaden verursachen
- EINLULLENDER SCHUSS benutzen, um Aeonus aus der RASEREI zu schießen

Und das können Sie abgreifen!

Deja

Burnus des unbeständigen Alters (12,78 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Rücken Stoff
216 Rüstung
+15 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 26.
Anlegen: Erhöht den Blockwert Ihres Schildes um 29.

Mantelung der drei Schrecken (11,89 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schultern Stoff
114 Rüstung
+29 Ausdauer
+25 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 12.
Anlegen: Erhöht durch Zauber, magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 29.

Maske des inneren Feuers (12,87 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf Schwere Rüstung
516 Rüstung
+30 Ausdauer
+33 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 22.
Anlegen: Erhöht durch Zauber, magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 37.

Melmortas Langbogen des Zwielichts (11,62 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Distanz Bogen
135 - 252 Schaden Tempo: 3.00
(64.5 Schaden pro Sekunde)
+15 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 30.

Sonnenvergoldete Schulterklappen (13,39 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schultern Leder
214 Rüstung
+26 Ausdauer
+25 Beweglichkeit
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 15.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 48

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Temporus

Epochenheiler (12,78 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig Stab
100 - 187 Schaden Tempo: 2.40
(59.8 Schaden pro Sekunde)
+37 Ausdauer
+35 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 227.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 12 Mana wiederher.

Jahrtausendklinge (12,28 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig Schwert
97 - 181 Schaden Tempo: 2.00
(69.5 Schaden pro Sekunde)
+19 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Abhärtungswertung um 21.

Kampfharnisch des Lachenden Schädels (12,69 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Brust Schwere Rüstung
635 Rüstung
+28 Beweglichkeit
+29 Ausdauer
+20 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: 2 Mana alle 5 Sekunden
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 40.

Khadgars Kilt des Bannzaubers (13,88 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine Stoff
133 Rüstung
+20 Ausdauer
+22 Intelligenz
+15 Willenskraft
Gelber Sockel
2 Blauer Sockel
Sockelbonus: Zauberschaden +5
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber, magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 36.

Stundenglas des Entwirrers (13,90 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 32.
Anlegen: Chance, bei einem kritischem Treffer Ihre Angriffskraft 10 Sekunden lang um 300 zu erhöhen.

Aeonus

Armschienen der Urwoge (10,97 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Handgelenk Schwere Rüstung
285 Rüstung
+15 Ausdauer
+18 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 6 Mana wiederher.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 37.

Blutfeuergroßstab (10,75 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig Stab
106 - 196 Schaden Tempo: 2.40
(62.9 Schaden pro Sekunde)
+42 Ausdauer
+42 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 28.
Anlegen: Erhöht durch Zauber, magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 121.

Kutte des Schuldlosen (12,65 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf Leder
237 Rüstung
+28 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Ihre Ausweichwertung um 30.
Anlegen: Erhöht Ihre Abhärtungswertung um 31.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 52.

Latros Schwert der Wandlung (10,94 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig Schwert
70 - 131 Schaden Tempo: 1.40
(71.8 Schaden pro Sekunde)
+15 Beweglichkeit
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Fertigkeitswertung für Schwerter um 14.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 26.

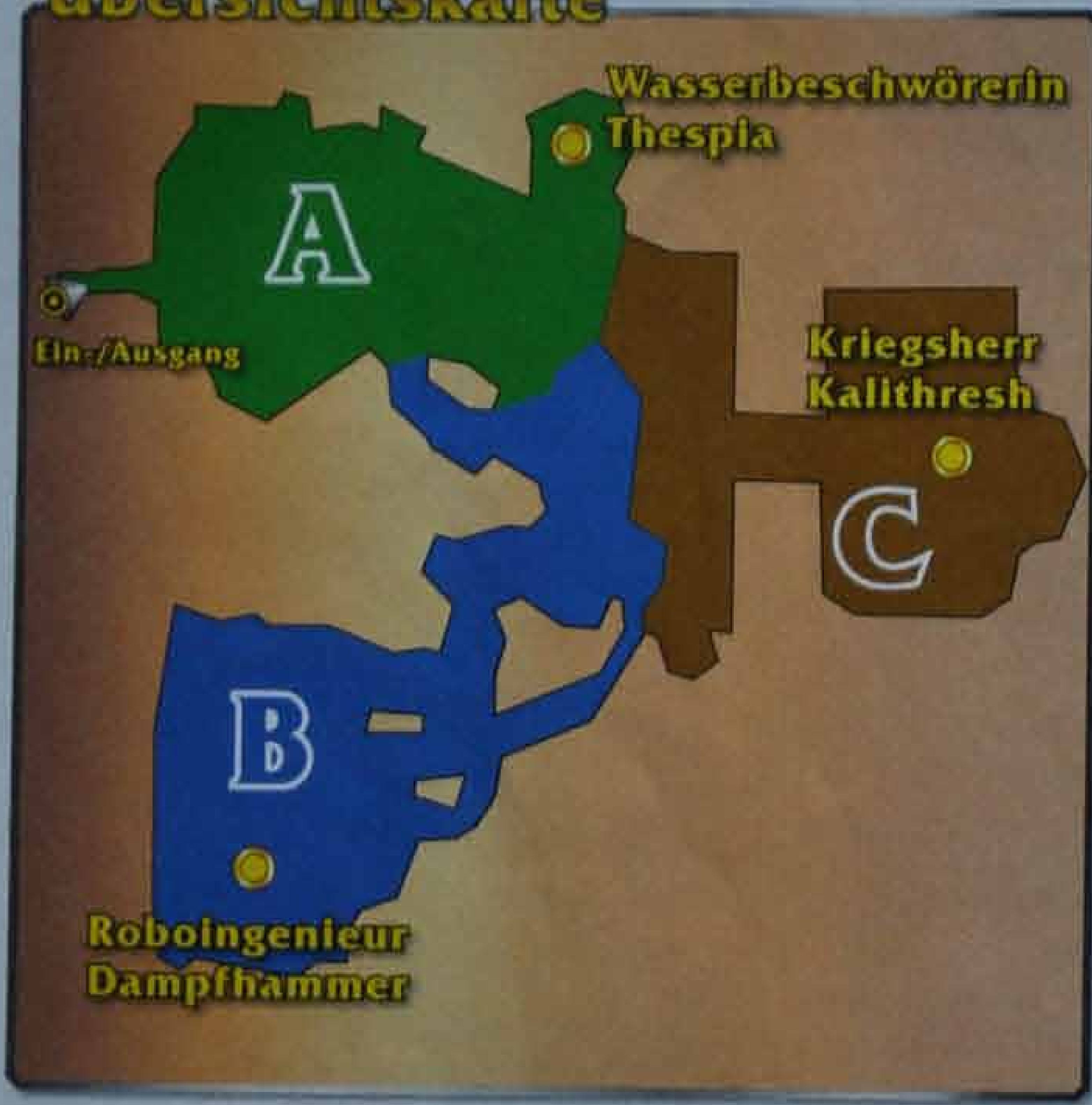
Skarabäus des unendlichen Kreislaufs (11,56 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 70.
Anlegen: Ihre Heilzauber haben eine Chance, die Zaubertempowertung 6 Sekunden lang um 320 zu erhöhen.

(X,XX %) = Dropchance

Der Echsenkessel:

Die Dampfkammer

Übersichtskarte



Die Instanz auf einen Blick

Der Echsenkessel



Ort: In den Zangarmarschen, (PC-Games-Weltkarte L, 9)

Eingang: Der Eingang zur Dampfkammer ist in der Abbildung rechts gelb markiert.

Stufen: 70

Spielzeit: 1,5 - 2 Stunden

Spieler: Fünf

Bosse: Wasserbeschwörerin Thespia, Roboingenieur Dampfhammer, Kriegsherr Kalithresh

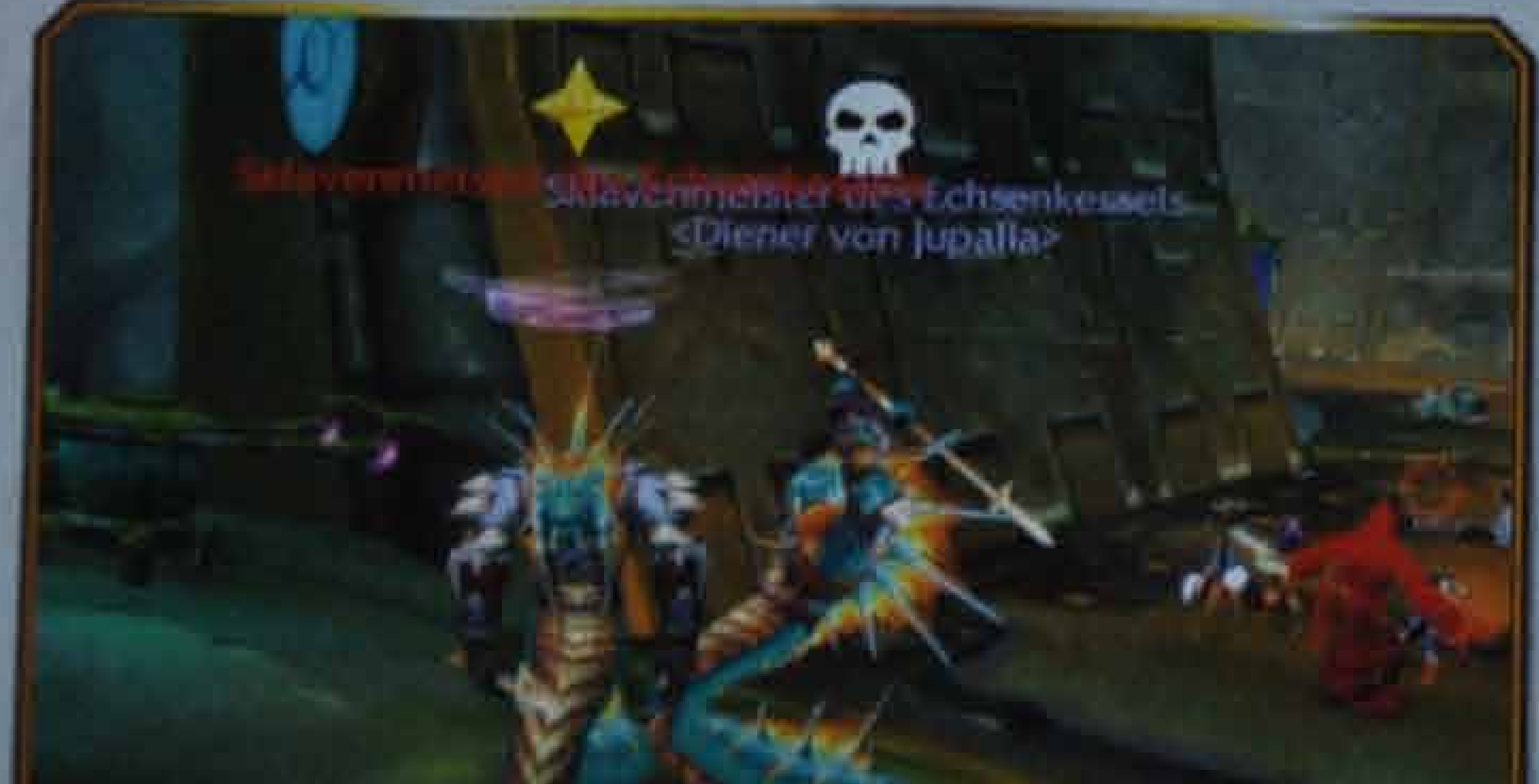
Optimale Gruppe: Krieger, Priester, Magier, Schurke, Schamane/Hexenmeister.

Auch die Dampfkammer reiht sich nahtlos in die Menge der Instanzen ein, bei denen es von großer Bedeutung ist, dass man Gegner aus dem Kampf nimmt. Dazu eignen sich Magier mit ihrer VERWANDLUNG, Schurken mit der KOPFNUSS, Jäger mit ihrer EISKÄLTEFALLE oder Hexenmeister mit der VERFÜHRUNG durch den Succubus. MAGIEBANNUNG des Priesters oder Paladins ist hier gefragt wie eh und je. Ein Hexenmeister ist sowohl bei den Wasserelementargruppen im ersten Abschnitt als auch beim ersten Boss sehr hilfreich, da er einen der Elementare verbannen kann. Schamanen glänzen beim Endboss durch ihre schadenssteigernden Totems.

Die Dampfkammer ist die letzte der drei 5-Spieler-Instanzen des Echsenkessels und damit auch die schwerste. Sie bekommen es hier mit vielen Gegnergruppen zu tun, die nur durch gute Koordination zu bewältigen sind. Zu den Gruppen aus Naga gesellen sich noch Wasserelementare, Sumpfriesen und Goblin-Mechaniker. Doch keine Sorge: Mit unseren Tipps sind Sie auf der sicheren Seite und begehen keine Fehler mehr!
Noch vor der Instanz holen Sie sich die Quest „Das Versteck des Kriegsherren" bei Behüterin Jhang ab. Der Eingang zur Dampfkammer ist der zweite von links, gleich links vom Wasserfall.

Quests in der Dampfkammer

Name		Questgeber	Ziele	Besonderheiten
Das Versteck des Kriegsherren (teilbar)		Behüterin Jhang	Kriegsherr Kalithresh töten	-
Befehle von Lady Vashj (nicht teilbar)		Gegenstand, dropt in der Instanz	Die Befehle zu Ysiel Windsänger an der Zuflucht des Cenarius übergeben	-
Kriegsvorbereitungen (nicht teilbar)		Ysiel Windsänger	Waffen des Echsenkessels besorgen (wiederholbar)	Folgequest von „Befehle von Lady Vashj"



ABSTIMMUNG In dieser Instanz ist Koordination gefragt. Geben Sie den Gegnern Zeichen, damit jeder Spieler weiß, was zu tun ist.



SCHALTZENTRALE Hinter den ersten beiden Bossen der Instanz gilt es, Apparate zu aktivieren, um den Zugang zum Kriegsherrn Kalithresh zu erlangen.

A: Die Naga-Spielwiese



In der Instanz angelangt, treffen Sie sofort am unteren Ende auf zwei Krieger des Echsenkessels (1). Verwandeln Sie einen in ein Schaf oder stecken Sie ihn in die EISKÄLTEFALLE und knöpfen Sie sich den anderen vor. Die Krieger haben bis auf den SCHLACHTRUF (erhöht die Angriffskraft) und den TÖDLICHEN HIEB, der sowohl die Ausdauer als auch die Angriffsgeschwindigkeit des Tanks senkt, nichts auf dem Kasten.

Gruppenspielchen

Knöpfen Sie sich die Patrouille vor, die den Weg vor Ihnen kreuzt (3). Ein Ingenieur und ein Krieger des Echsenkessels bieten Ihnen die Stirn. Die Ingenieure bleiben ärgerlicherweise oft stehen und werfen aus der Entfernung mit Bomben, die 500 bis 700 Feuerschadenspunkte bei Spielern an der Aufschlagstelle verursachen. Noch ärgerlicher ist es, wenn die Ingenieure manche Spieler für zehn Sekunden per Netz am Boden fixieren. Folglich kann so manch dick gepanzerter Spieler nicht rettend einschreiten, wenn die Stoffträger attackiert werden.

Ab hier haben Sie es ausschließlich mit Dreier- oder Vierer-Gruppen zu tun, später haben Sie sogar fünf Gegner an der Backe. Daher sind mal wieder sämtliche Crowd-Control-Fähigkeiten gefragt: VERWANDLUNG, EISKÄLTEFALLE, VERFÜHRUNG, KOPFNUSS. Ohne ein paar dieser Fähigkeiten gestalten sich die Kämpfe unübersichtlich und schwer.

Vorsicht: RIESE!

Nach diesen beiden harmlosen Gegnern (1) gilt schon höchste Wipe-Gefahr. Geradeaus locken weitere Gruppen (16 + 17), doch rechts lauert ein Sumpfoberanführer (2), der so manchen Stoffträger mit nur zwei Schlägen zu klump haut. Ziehen Sie diesen also zur Gruppe und bearbeiten Sie ihn an der Treppe. Die Sumpfriesen sind üble Gegner, die sowohl einen gut ausgestatteten Tank als auch einen aufgeweckten Heiler erfordern. Mit Schlägen bis zu 3.000 Schadenspunkten, einer KRANKHEITSWOLKE, die die umstehenden Spieler mit Naturschaden trifft, und seiner Fähigkeit TRAMPELN, die Nahkampfspieler mit 1.400 bis 1.600 Schadenspunkten erwischt, haben Sie es mit einer Art Mini-Boss zu tun. Glücklicherweise müssen Sie in der gesamten Instanz nur zwei oder drei dieser Riesen den Kampf ansagen.

Viele Spieler gehen ab dieser Stelle nicht mehr weiter geradeaus, sondern nehmen die Passage ganz rechts, wo sie den Sumpfoberanführer niedergestreckt haben. Auch dort müssen Sie vorsichtig sein und nur den Tank vorlaufen lassen, denn der nächste Sumpfoberanführer lauert Ihnen schon auf (4). Sie wissen nun allerdings, wie hart dieser zuhaut. Ein paar Meter weiter geht es rechts hinein, doch den Eingang versperren zwei Myrmidonen (6). Zunächst kümmern Sie sich aber erst einmal um die Gruppe, die hinter der Säule lauert (5). Achtung: Die Wasserelementar-Patrouille (7) kreuzt den Standort dieser Gruppe und kann im ungünstigsten Fall mit eingreifen. Passen Sie daher den besten Moment ab. Hier agieren Sie auf sehr engem Raum. Bleiben Sie dicht zusammen, damit der Heiler alle Spieler in Sichtlinie hat.

Der Gang

Anschließend sind die beiden Wachen am Eingang dran. Pullen Sie diese aus weiter Entfernung zu sich, und wenn möglich, verwandeln Sie einen der beiden erst dann, wenn er bei Ihnen ist. Doch Vorsicht: Im Gang patrouilliert eine Dreier-Gruppe (22), die sich im ungünstigsten Fall provoziert

Die fiesesten Trashmobs

Sumpfoberanführer



WAS ER KANN: KRANKHEITSWOLKE: Naturschaden an umstehende Spieler
TRAMPELN: 1.400 bis 1.600 Schadenspunkte an Nahkämpfern
GEGENMITTEL: Nur der Tank sollte Aggro haben.

Sirene des Echsenkessels



WAS SIE KANN: BLITZSCHLAG: 1.200 bis 1.600 Naturschaden
ARKANES LEUCHTFEUER: Arkanschaden über Zeit (ca. 350 alle drei Sekunden)
GEGENMITTEL: Der BLITZSCHLAG kann unterbrochen und das ARKANE LEUCHTFEUER (Magie) entfernt werden.

Gezeitenwoger



WAS ER KANN: WASSERSCHWALL: 2.100 bis 2.300 Frostschaden an umstehende Spieler
FROSTNOVA: 1.100 bis 1.300 Frostschaden, friert Spieler am Boden fest.
GEGENMITTEL: Ein Priester oder Paladin kann den fiesen Effekt der FROSTNOVA, mithilfe von REINIGEN oder MAGIE BANNEN, entfernen.

So besiegen Sie:



Wasserbeschwörerin Thespia

Nun stehen Sie vor dem ersten Boss, Wasserbeschwörerin Thespia. Nehmen Sie sich Zeit, um sich zu stärken und eventuell Buffs zu erneuern. Dann betreten Sie den Ring, um den Kampf einzuläuten. Vergessen Sie nach dem Kampf nicht, das Gerät hinter dem Boss zu aktivieren. Von diesen Geräten gibt es zwei in der gesamten Instanz und beide müssen aktiviert werden, um die Kammer zum Endboss betreten zu können.

In Begleitung

Die Wasserbeschwörerin Thespia kommt mit zwei Wasserelementaren daher, die auch beschäftigt werden wollen. Daher bieten sich für diesen Kampf gleich mehrere Strategien an, je nachdem wie Ihre Gruppe zusammengesetzt ist. Befindet sich ein Hexenmeister in Ihrer Mannschaft, verbannt dieser eines der beiden Wassermonster, während sich der Tank um Thespia kümmert und der Rest um das zweite Elementar. Haben Sie einen weiteren potenziellen Tank in Ihrer Gruppe (Krieger, Druide, Paladin), so lassen sich auch beide Wasserelementare unter Beschuss nehmen: Die Gruppe metzelt ein Elementar schnell nieder, während ein Off-Tank das zweite beschäftigt, das im Anschluss niedergestreckt wird. Schließlich folgt der Boss. Welche Strategie Sie auch wählen, grundsätzlich sollten Sie die Elementare ausschalten und nicht ignorieren. Ansonsten wird der Kampf gegen den Boss unnötig gestört.

Raus aus der Wolke!

Besonders heimtückisch ist die BLITZSCHLAGWOLKE, die alle paar Sekunden im Kampf erscheint und so ziemlich alles, was sich darunter befindet, innerhalb kürzester Zeit vernichtet. Damit nicht genug: So wird der Tank andauernd mit dem LUNGENRISS belegt. Dieser Effekt fügt dem Tank alle zwei Sekunden zusätzlichen Schaden zu. In Kombination mit den zwei Elementaren haben Sie es also bereits hier mit einem knackigen Kampf zu tun.

So gehen Sie vor:

Zunächst kümmern sich bis auf den Tank und den Heiler alle anderen Spieler um die Wasserelementare. Je nach Gruppenzusammenstellung wird ein Elementar verbannt, getankt oder eventuell sogar „gekitet" („kiten" = einen Gegner auf sich lenken und dabei gleichzeitig immer genügend Abstand wahren), während das andere schnell getötet wird. Hinweis an die Magier: Mit FROSTBLITZEN und FROSTNOVA kommen Sie dabei nicht weit. Ziehen Sie sich stattdessen die Feuerzauber in die Aktionsleiste. Machen Sie von der Verbannungstaktik Gebrauch. So halten Sie ein Elementar bis nach dem Sieg über Thespia in Schach. Dann haben Sie genug Zeit, sich um das letzte Wasservieh

fühlt und mit eingreift, – und fünf Gegner auf einmal unvorbereitet auf engem Raum, das schreit nach einem Wipe. Die Myrmidonen verfügen über WEITREICHENDE STÖSSE und SPALTEN. Daher sollten Stoffträger sicheren Abstand halten, um nicht im Klingenwirbel zerrieben zu werden. Würden Sie dem Gang weiter folgen, gelangten Sie zum zweiten Boss und zum Vorraum des Endgegners.

Die Wasserelementare

Ihr Weg führt Sie aber zunächst links vom Gang die Rampe hoch. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie noch ein paar weitere Gruppen beseitigen (8, 10, 13, 21). Zusätzlich patrouilliert zu linker Hand eine Gruppe aus Wasserelementaren (7) – vier kleine sowie ein großes Wassermonster bilden jeweils eine Gruppe. Diese sind nicht leicht zu besiegen, hauptsächlich weil der Schaden des großen Elementars recht hoch ist. Seine FROSTNOVA trifft alle Spieler in der Nähe mit 1.100 bis 1.300 Frostschaden und immobilisiert sie. Verheerender ist sein WASSERSCHWALL, ein AE-Effekt, der Spieler mit 2.100 bis 2.300 Frostschaden erwischt. Das macht es insbesondere den Nahkämpfern schwer. Zudem verursachen die kleinen Begleiter, die Dampfwoger, zusätzlichen Ärger: Sie feuern ab und an einen WASSERSCHUSS ab, der einzelne Spieler mit 1.200 Schadenspunkten trifft. Lassen Sie Ihre Zauberkundigen mit AE-Zaubern in die Gruppe springen und die kleinen Wasserbiester weglegen. Sorgen Sie aber dafür, dass der Tank den großen Gezeitenwoger an sich bindet. Magier lassen hier selbstverständlich ihre Frostzauber stecken und dafür das Feuer sprechen. Der Heiler bekommt reichlich zu tun. Dann gilt es, die nächsten Vierer-Gruppen zu beseitigen. In diesen Gruppen befinden sich erstmals auch Orakel und Sirenen des Echsenkessels. Beide Exemplare sollten vorrangig verwandelt oder kampfunfähig gemacht werden. Kümmern Sie sich aber zuerst um die Krieger und Ingenieure.

Wer hat Angst vor den Sirenen?

Die Sirenen wirken zeitweise FURCHT und sind daher extrem gefährlich, weil von ihnen die Bedrohung ausgeht, in andere Gruppen hineingelenkt zu werden. Das bedeutet für Sie, dass Sie, sobald Sie sich eine der Sirenen vorknöpfen, diese so schnell wie möglich niederstrecken, damit es gar nicht erst zu einem Furcht-Effekt kommt. Die Orakel sind nicht minder gefährliche Zauberer, die per SCHALLEXPLOSION Stille wirken, was so manches Mal den Heiler Ihrer Gruppe in Bedrängnis bringt. Halten Sie daher etwas Abstand zu ihm. Die Orakel wirken teilweise einen FROSTSCHOCK auf einzelne Spieler, der viel Schaden macht und das Ziel verlangsamt. Tückisch für den gesamten Kampf gegen einzelne Gruppen ist aber die Fähigkeit der Orakel, ihre fiesen Kameraden zu heilen. Dies sollte mit allen Mitteln verhindert werden, um die Kämpfe nicht unnötig hinauszuzögern. Es ist von Vorteil, wenn Sie neben der Sirene auch die Orakel lange aus dem Kampf halten und dann einzeln bekämpfen. Sollten Sie sich mit beiden zeitgleich anlegen, mag das durchaus im Chaos enden. Die Sirene feart Sie durch die Gegend, während das Orakel jegliches Zauberwirken verhindert. Das sind wertvolle Sekunden, in denen Sie nicht heilen oder Schaden austeilen können. Daher: einzeln vorknöpfen.

Auch zwischen diesen Gruppen patrouilliert eine weitere Wasserelementar-Gruppe (9), die keinesfalls zusätzlich in den Kampf eingreifen, sondern isoliert bekämpft werden sollte.

Die letzten Gruppen

Die nächste Gruppe (10) vor der Rampe zum ersten Boss setzt sich ebenfalls aus Orakeln, Kriegern, Ingenieuren oder Sirenen zusammen (bedenken Sie, dass sich bei nahezu allen Instanzen die Zusammensetzung von Instanz-ID zu Instanz-ID verändern kann, meist jedoch die Anzahl der Gegner gleich bleibt). Passen Sie hier jedoch auf, dass Sie die Dreier-Gruppe (11), die die Rampe hoch- und runterläuft, nicht mitziehen. Sind diese Gruppen beseitigt, legen Sie sich mit dem ersten Boss der Instanz an.

Wenn Sie den bisher beschriebenen Weg zum Boss nehmen, verschonen Sie so manche Gegnergruppe (14, 15, 16, 18, 19, 20), was Ihnen viel Zeit spart. Wollen Sie jedoch Ruf für die Expedition des Cenarius erlangen, sollten Sie alle Gegner mitnehmen.

Ebenfalls wichtig: Haben Sie die Karazan-Schlüsselquest, so finden Sie in dieser Instanz das zweite der insgesamt drei Fragmente, und zwar im Wasser bei Punkt 12. Vorsicht: Beim Öffnen des Behälters erscheint ein Wächter, der aber nicht allzu stark ist. Achten Sie jedoch darauf, nicht im Wasser zu ertrinken. So banal es klingen mag: So mancher Spieler ist aus Unaufmerksamkeit eher an Atemnot als am Wächter des zweiten Teils gescheitert.



Patrick rät:
Wenn die Sirenen Sie per FURCHT durch den Raum schicken, ist ein Wipe so gut wie sicher. Nutzen Sie Anti-Furcht-Zauber, um das zu verhindern!

zu kümmern. Lassen Sie einen Jäger kiten. So sorgen Sie dafür, dass er genug Platz im Eingangsbereich der Instanz hat, um das Elementar möglichst weit wegzuziehen. Es bringt nichts, wenn Sie aus Zeitgründen alle Gegnergruppen stehen lassen und der Jäger dann nach fünf Sekunden zehn Gegner hinter sich herzieht. Wird eines der beiden Elementare zusätzlich getankt, muss der Heiler sehr aufmerksam sein, zumal die ganze Gruppe ständig in der Gefahr schwebt, von der BLITZSCHLAGWOLKE erwischt zu werden. Noch bevor die beiden Elementare beseitigt sind, wird die Wolke mindestens einmal erscheinen. Dann müssen sich wirklich alle Spieler, auch der Tank, aus selbiger herausbewegen und den Kampf um einige Meter verlagern. Wenn sich alle Spieler daran halten, ist das schon die halbe Miete. Paladine oder Priester sollten den LUNGENRISS (Magie) vom Tank entfernen, um sich das Heilen zu erleichtern. Zum Glück verursacht Thespia keine hohen Schadensspitzen auf den Tank.

Der Schaden auf die gesamte Gruppe wird durch die WASSERSCHUSSSALVEN der Elementare noch einmal deutlich erhöht. Dies ist auch der Grund, weshalb Sie sich dieser schnell entledigen sollten.

Elementare down!

Liegen die Wasserelementare im Staub, ist „nur" noch reine Konzentration erforderlich. Jeder Mitspieler aus Ihrer Gruppe, der vorzeitig das Zeitliche segnet, verzögert den Kampf unnötig. Besonders zaubernde Stoffklassen neigen hier dazu, erst einmal ihren Zauberspruch durchzubringen und sich dann in Sicherheit zu begeben – die BLITZSCHLAGWOLKE aber kennt kein Erbarmen! Daher gilt immer: sofort raus aus der Wolke! Es ist sehr wichtig, die Sichtlinie zum Heiler zu wahren. Nicht ganz so häufig wie die BLITZSCHLAGWOLKE kommt der Effekt EINHÜLLENDE WINDE vor, der einen Spieler für knappe fünf Sekunden kampfunfähig macht. Dies ist zwar ärgerlich, aber selten entscheidend.



POTZBLITZ Thespias BLITZSCHLAGWOLKE ist das größte Übel. Wer sich nicht aus ihr heraus bewegt, darf den Rest des Kampfes zuschauen.



Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Thespia aus der Blitzwolke ziehen.
- Notfalls eines der Elementare mittanken

Priester:
- Sowohl Tank als auch Off-Tank im Blick behalten.
- Gruppenheilung, wenn die Wolke viel Schaden anrichtet

Paladin:
- Den LUNGENRISS entfernen.
- Je nach Ausrichtung mitheilen oder Schaden austeilen

Schamane:
- TOTEM DES NATURWIDERSTANDS setzen

Druide:
- Entweder unterstützend mitheilen, in Bär-Form einen Elementar tanken oder direkt Schaden am Boss verursachen

Schurke:
- Schaden am Boss verursachen
- Notfalls kurz aus dem Kampf gehen, Verband anlegen und weiterkämpfen

Magier:
- Maximaler Schaden am Boss
- HERVORRUFUNG nicht vorher verschwenden, damit es im Kampf bereit ist

Hexenmeister:
- Eines der Elementare verbannen
- Dann Schaden am Boss verursachen

Jäger:
- Auf Abstand bleiben, Schaden am Boss

SO LÄUFT DER HASE:

Die grundlegende Taktik sieht so aus, dass Sie zuerst die beiden Wasserelementare beseitigen und sich dann um die Wasserbeschwörerin Thespia kümmern. Es sei denn, Sie haben einen Hexenmeister in Ihrer Gruppe. Dann verbannen Sie einen der Elementare bis zum Ende des Kampfes.

In der Regel kann der Tank den Boss und ein Elementar beschäftigen, während der Rest der Truppe das andere Elementar schnell vernichtet. Doch wenn Sie die Möglichkeit haben, das zweite Elementar auch tanken zu lassen, so machen Sie davon Gebrauch.

Sind beide Elementare Geschichte, stürzen sich alle auf Thespia. Wenn Sie niemals in der Wolke stehen bleiben, ist der Kampf so gut wie gewonnen. Priester und Paladine sollten den LUNGENRISS vom Tank entfernen.

BLITZSCHLAGWOLKE: 1.200 bis 2.400 Naturschaden alle zwei Sekunden
EINHÜLLENDE WINDE: Spieler für fünf Sekunden kampfunfähig
LUNGENRISS: Acht Sekunden lang alle zwei Sekunden 500 bis 700 körperlicher Schaden
WASSERSCHUSSSALVE: Fähigkeit der Wasserelementare, trifft alle Spieler mit 800 bis 1.100 Frostschaden

B: Der leichte Pfad

Die fiesesten Trashmobs



Sklavenmeister des Echsenkessels

WAS ER KANN: GEYSIR: Schubst Spieler und schränkt die Bewegungsgeschwindigkeit ein WUTANFALL: Erhöhter Schaden

GEGENMITTEL: Vorsicht vor dem GEYSIR: Sie können leicht von der Brücke geschubst werden. Geschieht dies dem Heiler, wird's haarig. Denn es dauert ein paar Sekunden, bis der Spieler wieder bei der Gruppe ist.



Goblin-Gruppen

WAS SIE KÖNNEN: SCHIESSEN: 200 bis 300 Schaden SCHATTENBLITZE: 800 bis 1.000 Schattenschaden

GEGENMITTEL: Lassen sich per Flächenzauber ausschalten. Nicht immer ganz leicht, da einige von ihnen schießend oder zaubernd stehen bleiben.



Nachdem Sie Thespia besiegt haben, kehren Sie zurück und gehen in den Gang, den Sie einige Minuten vorher freigekämpft haben. Entweder haben Sie vorher schon die Patrouille (22) beseitigt oder haben dies nun noch vor sich. Hier dürften auch schon die ersten Zauberhexer des Echsenkessels auftauchen. Sie beherrschen Frostzauber wie den FROSTBLITZ, FROSTNOVA oder BLIZZARD. Aus Letzterem sollten sich die Spieler entfernen, wenn sie davon betroffen sind.

Grüppchenbildung

Der Gang führt sie zu einem etwas größeren Raum, an dessen Anfang eine weitere Dreier-Gruppe steht (23). Verfahren Sie mit den Gruppen im Raum genauso wie bisher beschrieben. In der Mitte wandert eine Dreier-Gruppe (24) aus Myrmidonen und einer Zauberhexerin herum. Pullen Sie diese im rechten Moment zu sich. Die Zauberhexerin kann per GEGENZAUBER oder den UNTERDRÜCKENDEN SCHUSS zur Gruppe geholt werden, sollte sie zaubernd stehen bleiben. Bei der Bekämpfung der restlichen Gruppen (25, 26, 33) ist Vorsicht vor den Sirenen geboten. Da Sie auf engstem Raum kämpfen, mag ein einzelner Furcht-Effekt fatale Folgen haben. Es empfiehlt sich, nahezu alle Gruppen am Ende des Gangs zu bekämpfen, damit Sie in sicherer Entfernung zu den anderen Gruppen stehen. Die Gruppen auf der linken Seite vor der Kammer des Endbosses (33) müssen Sie nicht zwingend beseitigen, sollten es aber tun, um sich selbst mehr Raum zu verschaffen. Außerdem gibt es ja für jeden getöteten Gegner Rufpunkte.

Über die Brücke

Der Weg zum zweiten Boss führt Sie nun rechts über die Brücke. An den Seiten des Gangs befinden sich neutrale Sklaven des Echsenkessels, die Sie erst attackieren, wenn Sie den Kampf mit den Sklavenmeistern (28, 29) beginnen. Konzentrieren Sie sich einzig auf das Echsenvieh. Die Sklaven rennen davon, sobald der Sklavenmeister ins Jenseits geschickt wurde. Lassen Sie die Sklaven also in Ruhe. In wenigen Fällen, meist wenn die Sklaven Schaden abbekommen, lassen aber auch diese nicht mehr von Ihnen ab, sodass Sie keine andere Wahl haben, als die Sklaven ebenfalls zu beseitigen. Von diesen Aktionen müssen Sie zwei an der Zahl bestreiten. Die beiden Sklavenmeister kreuzen fast ihre Wege, pullen Sie also zum richtigen Zeitpunkt. Zwischendurch haben Sie es mit einer bereits vertrauten Vierer-Gruppe (27) zu tun. Am Ende des Gangs wartet noch eine Zweier-Gruppe (30) auf Sie, die Ihnen ebenfalls nur noch ein müdes Lächeln abverlangt.

Fiese Goblins

Der Weg führt Sie links über eine kleine Brücke. Dort wartet eine größere Gruppe aus Goblins auf Sie (31). Diese lassen sich mit Flächenzaubern beseitigen, sind aber in der Masse recht schlagkräftig, sodass Sie auf Ihren Magier/Hexenmeister gut aufpassen müssen. Besser ist es, Sie schicken den Krieger voran, der mit seinem DONNERKNALL erst einmal die Aggro der fiesen Gnome an sich bindet. Dann hat die bombende Stoffklasse keine Intitial-Aggro und stirbt nicht nach zwei Sekunden. Hinter der Brücke rechts wartet eine weitere Gruppe (32) auf Sie, die Sie mit derselben Taktik bekämpfen.

Bug-Gefahr

Doch Vorsicht: In der Praxis erwies sich diese Gruppe oft als unberechenbar. Häufig liefen die Gnome wieder zurück auf ihre Plätze, was natürlich die Effektivität Ihrer Flächenzauber untergräbt. Das Problem ließ sich meist beseitigen, indem alle Spieler die Brücke vollständig überqueren.

Vor sich sehen Sie nun den zweiten Boss der Instanz. Mit unseren Tipps im Boss-Kasten sollte dieser Metallklotz ein Kinderspiel sein.

So besiegen Sie:

Roboingenieur Dampfhammer

Der zweite Boss der Instanz, Roboingenieur Dampfhammer, ist – genügend Aufmerksamkeit vorausgesetzt – ein relativ leichter Gegner. Der Kampf lässt sich wie folgt zusammenfassen: Erreicht der Gegner bestimmte Prozentwerte seiner Lebenspunkte, ruft er Goblin-Mechaniker herbei, die ihn heilen. Wenn Sie es verschlafen, diese Mechaniker aus dem Weg zu räumen, werden Sie den Kampf kaum gewinnen.

Zunächst auf die Schergen

Zu Beginn ist Roboingenieur Dampfhammer bereits von einigen Goblins umringt. Der Tank Ihrer Gruppe leitet den Kampf ein, während die restlichen Spieler zunächst die Goblins wegfegen. Dann können sich alle so lange auf den Boss stürzen, bis dieser laut ruft: „Legt sie tiefer, Jungs!" Das ist das Zeichen für die erscheinenden Mechaniker, die den Boss reparieren wollen. Bis auf den Tank und den Heiler sollten sich ausnahmslos alle los. Und zwar wieder nur so lange, bis die nächste Goblin-Gruppe auftaucht. Dann wiederholt sich das Spiel. Zur Beseitigung der Mechaniker empfehlen sich eher Fern- als Nahkämpfer, da Erstere alle Ziele anvisieren können, ohne sich großartig von der Stelle zu bewegen oder den Mechanikern hinterherlaufen zu müssen.

Aggro-Ping-Pong

Dazu sollten sich die Fernkämpfer ein wenig verteilen, damit die Mechaniker beim Aggrowechsel zwischen den Spielern hin- und herlaufen. Beispiel: Ein Magier positioniert sich eher im rechten Bereich und fängt an, FROSTBLITZE auf einen der Mechaniker zu schießen. Wenn nun ein Jäger auf der anderen Seite seine Spezialschüsse auf dasselbe Ziel loslässt, hat der Mechaniker bei einem möglichen Aggrowechsel wieder einen langen Laufweg vor sich. So können Sie sich einige Schläge ersparen. Die Nahkämpfer bleiben besser am Boss und machen konstant Schaden.

Zwischendurch wirft Dampfhammer mit großen Sägeblättern um sich, die bei allen Spielern 900 bis 2.100 Schadenspunkte anrichten. Jeder aufmerksame Heiler kommt damit spielend zurecht. Nur sollte er darauf achten, dass möglichst kein Spieler 30 Prozent oder weniger Lebenspunkte hat, da dann ein Stoffträger ohne weiteres von den Sägeblättern dahingerafft wird.





Patrick rät:
Roboingenieur Dampfhammer warnt Sie schon recht früh vor dem Ankommen seiner kleinen Helferlein. Sie haben also genügend Zeit, die lästigen Biester zu attackieren, noch bevor sie bei ihrem Meister angelangt sind um ihn zu reparieren.

Spieler nun um diese Helferlein kümmern, um den Kampf nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Ist diese Gegnerwelle vorbei, geht es wieder mit vereinten Kräften auf den Boss

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Ganz einfach: die ganze Zeit den Boss tanken

Priester:
- Heilung auf den Krieger; GEBET DER BESSERUNG lässt sich gut einsetzen, wenn auch andere Spieler Schaden bekommen

Paladin:
- Entweder unterstützend mitheilen oder Schaden an den Goblins verursachen

Schamane:
- Der Kampf ist recht kurz, schadenssteigernde Totems sind also gefragt

Druide:
- Als Moonkin helfen Sie bei den Goblins aus. In Bär-Form tanken Sie den Boss, falls kein Krieger anwesend ist. Und als Main-Heiler: heilen, natürlich!

Schurke:
- Bleiben Sie ruhig die ganze Zeit am Boss, dort ist Ihr Schadenspotenzial am besten aufgehoben

Magier:
- Bekämpfen Sie die Goblins und halten Sie diese per FROSTNOVA von den Heilern fern. Verteilen Sie sich etwas im Raum

Hexenmeister:
- Ebenfalls beim Bekämpfen der Goblins mithelfen, FURCHT-EFFEKTE können die Situation kurzzeitig entspannen

Jäger:
- Stellen Sie sich beim Bekämpfen der Goblins nicht zu den Stoffklassen, sondern weit entfernt, um Laufwege der Gegner zu erzwingen. Setzen Sie ruhig Ihren Begleiter und Ihre Fallen ein

SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank und die Nahkämpfer stürzen sich auf Roboingenieur Dampfhammer, während die Fernkämpfer und Heiler auf Abstand bleiben. Alle Spieler sollten sich etwas im Raum verteilen.
Sobald die Goblin-Mechaniker, die den Boss per kanalisierten Strahl reparieren wollen, erscheinen, sollten sich alle Spieler bis auf der Tank und der Heiler um diese kümmern. Hier hilft der Abstand zueinander. So können Fernkämpfer und Zauberkundige besser agieren.
Die Mechaniker sollten schnell umfallen, damit der Schaden auf den Boss zügig wieder aufgenommen werden kann. Diese simple Taktik muss bis zum Ende befolgt werden, Überraschungen sind hier nicht zu erwarten. Fallen die Mechaniker schnell um, ist der Kampf kein Problem.

SÄGEBLATT: Flächenschaden an allen Spielern per Sägeblätter, verursacht ca. 900 bis 2.100 Schadenspunkte
ELEKTRISCHES NETZ: Verursacht 600 bis 700 Naturschaden und fixiert den Spieler für fünf Sekunden, sodass er sich nicht bewegen kann

C: Die Aquarien



Nach dem zweiten Boss laufen Sie den gesamten Weg, den Sie hergekommen sind, wieder zurück bis zur großen Halle. Dort sehen Sie zur rechten Hand, dass sich der Zugang zum letzten Raum geöffnet hat. Eine Vierer-Gruppe (34) versperrt Ihnen nun den Weg. Sie haben es hier bis zum Schluss mit mindestens zwei Myrmidonen pro Gruppe plus Zauberkundige (Orakel, Sirene oder Zauberhexerin) zu tun. Die Gruppen sind schwer zu bewältigen, da die Kombination aus hohem Schaden auf die Nahkampfklassen durch das SPALTEN der Myrmidonen und dem eventuellen FURCHT- oder STILLE-Effekt der Sirenen und Orakel heimtückisch ist.

Ohne Crowd Control geht nichts

Arbeiten Sie auch hier weiterhin mit allen Crowd-Control-Fähigkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Entledigen Sie sich der Vierer-Gruppe (35) am Eingang zum letzten Raum, in dem jeweils links und rechts noch zwei weitere Vierer-Gruppen (36, 37) auf Sie warten, die Sie auf jeden Fall gesondert und abseits von irgendwelchen Gegnern bekämpfen sollten. Dann können Sie sich auf den finalen Kampf gegen den Kriegsherrn Kalithresh einlassen. Viel Erfolg. *(pm)*

Die fiesesten Trashmobs

Myrmidone



WAS ER KANN: SPALTEN: 500 bis 1.300 Schaden an umstehende Gegner

WEITREICHENDE STÖSSE: Trifft einen weiteren Gegner mit ca. 1.000 Schadenspunkten

GEGENMITTEL: Stoffträger sollten sich fern halten. Sind zwei oder mehr Myrmidonen auf einem Fleck, ist der Schaden auf Nahkämpfer sehr hoch. Also Vorsicht!

Zauberhexer



WAS ER KANN: FROSTBLITZ: 1.200 bis 1.500 Frostschaden

FROSTNOVA: 500 bis 600 Frostschaden, Festfrieren am Boden

BLIZZARD: 850 Frostschaden pro Tick

GEGENMITTEL: Aus dem BLIZZARD sollte man rauslaufen, die FROSTNOVA (Magie) lässt sich zur Not entfernen.

So besiegen Sie:



Kriegsherr Kalithresh

Dieser Boss ist der mit Abstand schwerste Gegner der Instanz. Hier ist der Kampf schnell vorbei, bevor er richtig begonnen hat. In bestimmten Phasen ist maximaler Schaden aller Spieler gefragt: Reicht Ihr Equipment oder das Zusammenspiel untereinander nicht aus, bleibt dieser Gegner eine unüberwindbare Hürde.

Die Sache mit den Behältern

Kalithresh befindet sich im letzten Raum, der sich erst öffnet, wenn beide Geräte bei den anderen beiden Bossen bedient worden sind. Zunächst beseitigen Sie wie üblich die Gegnergruppen. Der Kampf gegen Kalithresh findet umringt von mehreren Aquarien statt. Diese spielen eine signifikante Rolle in diesem Kampf: Kalithresh wird sich regelmäßig nach dem Ausruf „Wir sind noch lange nicht am Ende …" einem dieser Behälter zuwenden und einen kanalisierten Strahl darauf ausrichten. Der Behälter ist auch erst dann für alle anvisierbar. Das ist das Signal für alle Spieler, auf diesen Behälter maximalen und schnellstmöglichen Schaden auszuüben. Diese Methode kann nicht genug betont werden und wird oft bei der ersten Begegnung mit Kalithresh nur halbherzig befolgt. Jeder gerade gewirkte Zauberspruch, der Kalithresh treffen soll, muss unverzüglich (!) abgebrochen werden. In Sachen Spontanzauber, schnell gewirkte Schläge oder Schüsse müssen jetzt alle Register gezogen werden. Lassen Sie den GEZIELTEN SCHUSS, den PYROSCHLAG oder andere langwierigen Aktionen stecken. Selbst der Priester darf hier mal einen GEDANKENSCHLAG oder GÖTTLICHE PEIN beitragen, wenn die Gesundheitsbalken der Gruppenmitglieder nahezu voll sind.



AQUARIUM Diese Behälter müssen so schnell es nur geht zum Bersten gebracht werden.

Der Knackpunkt

Grund der Eile: Wird der Behälter nicht rechtzeitig zerstört, bekommt Kalithresh einen von zwei stapelbaren Buffs, die den Kampf nicht nur deutlich erschweren, sondern ihn nahezu aussichtslos gestalten – und dies bereits nach nur einem nicht vernichteten Behälter. Entweder verursacht er nun ca. 75 Prozent mehr Schaden oder hat eine um 100 Prozent erhöhte Angriffsgeschwindigkeit.



Egal welchen der beiden Buffs er bekommt, der Heiler wird es kaum noch schaffen, den Tank am Leben zu halten, so hoch ist der Schaden, den Kalithresh nun austeilt. Meist ist der Kampf also schon gelaufen, nachdem einmal ein Behälter zu spät zerstört wurde.
Damit Sie nicht erst zum Behälter laufen müssen, den Kalithresh auswählt, sollte der Tank den Boss immer zu einem Behälter ziehen und ihn dort tanken. Kalithresh wählt in der Regel immer den Behälter aus, an dem der Tank steht, was Ihrer Gruppe Laufwege und damit wertvolle Sekunden einspart. Und noch ein Tipp: Die Schadensklassen sollten den Mauszeiger über den Wassertank platzieren. So sehen diese sofort, wann der Behälter angegriffen werden kann, und dürfen unverzüglich mit ihren Offensiv-Aktionen loslegen.
Kalithresh wirft zwischenzeitlich einen zufälligen Spieler mit einem Speer an. Dieser Spieler hat dann den Schwächungszauber DURCHBOHREN, der physischen Schaden über Zeit verursacht. Der Schaden ist zwar nicht so hoch, der Heiler sollte aber dennoch ein Auge darauf haben, ob und welcher Spieler betroffen ist.
Damit nicht genug, so wirft der Ober-Naga dann und wann seinen Reflektierenden Schild an. Wenn Magier, Schamanen, Hexenmeister oder Schattenpriester hier nicht aufpassen, können sie sich ganz fix selbst ins Jenseits befördern. Aber selbst wenn ein zum falschen Zeitpunkt abgefeuerter PYROSCHLAG nicht zum Tod des Magiers führt, muss der Heiler hier unnötig Mana verschwenden. Das Schild von Kalithresh ist aber recht gut zu erkennen, weshalb die Zauberklassen keine Probleme haben sollten, Ihre Feuerkraft zum richtigen Zeitpunkt einzustellen.
Der gesamte Kampf ist daher eine anspruchsvolle Mischung aus Koordination und hohem Schadens-Output. Wenn der Tank den Boss richtig platziert und die Zauberklassen sich nicht selbst schädigen, ist damit schon viel gewonnen. Der Knackpunkt bleibt aber die rasche Zerstörung der Behälter. Wenn der gesamte Schaden nicht auszureichen scheint, so versuchen Sie sich noch zusätzlich mit Tränken und sogenanntem „Buff-Food" (von Charakteren hergestelltes Essen mit kurzzeitig attributsteigernder Wirkung) aufzupäppeln. Hier spielt jeder Schadenspunkt eine Rolle. Zögern Sie also nicht, die teuren Tränke einzuwerfen, falls es tatsächlich notwendig sein sollte.



Patrick rät:
Beim Endgegner sollten Ihnen keine Tränke zu schade sein, denn hier ist wirklich jegliches Schadenspotenzial gefragt. Ziehen Sie sich auch die angelegten Schmuckstücke in die Aktionsleiste, sofern diese aktiviert werden können. Viele geben Ihnen über mehrere Sekunden einen zusätzlichen Schadensschub. Nur über das rechtzeitige Zerstören der Behälter ist der Kampf zu gewinnen.

SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank leitet den Kampf ein und zieht Kalithresh sofort zu einem der Behälter. Nach kurzer Antank-Phase geben die Schadensklassen alles, halten sich aber bereit, um unverzüglich auf den Wassertank einzudreschen, sobald dieser anvisierbar ist. Jetzt müssen alle Spontanzauber und -attacken aus dem Ärmel gezaubert werden. Lange Zauberzeiten können Sie sich hier nicht leisten. Ist der Behälter zerstört, zieht der Tank den Naga zum nächsten Behälter.
Zauberklassen achten auf Kalithreshs Reflektierenden Schild, um sich nicht selbst zu treffen. Der Heiler hält ein zusätzliches Auge offen, welcher Spieler mit DURCHBOHREN betroffen ist.

ZAUBERREFLEXION: Ein Schild, der Zauber zurückwirft und damit unvorsichtige Zauberkundige hart mit ihren eigenen Mitteln trifft. Leicht zu erkennen.
DURCHBOHREN: Verursacht über zwölf Sekunden alle drei Sekunden um die 500 Schadenspunkte
ZORN DES KRIEGSFÜRSTEN: Angriffsgeschwindigkeit um 100 Prozent erhöht (tritt nur ein, sobald ein Behälter nicht rechtzeitig zerstört wird)
KRIEGSHERRNWUT: Schaden um 75 Prozent erhöht (tritt nur ein, sobald ein Behälter nicht rechtzeitig zerstört wird)

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Kalithresh von Behälter zu Behälter ziehen.

Priester:
- Fast ausschließlich den Tank heilen, ERNEUERUNG auf Spieler mit DURCHBOHREN.
- Wenn möglich, ebenfalls etwas Schaden auf die Behälter wirken (GEDANKENSCHLAG)

Paladin:
- Unterstützend heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Totem des Windzorns und andere schadenssteigernde Totems setzen
- In Behälter-Phasen KAMPFRAUSCH/HELDENTUM zünden

Druide:
- Als Tank: siehe Krieger; ansonsten heilen oder Schaden am Boss und den Behältern

Schurke:
- Sämtliche Fähigkeiten mit Abklingzeit für die Behälter-Phasen aufsparen (KALTBLÜTIGKEIT, ZERHÄCKSELN)

Magier:
- Das Gleiche gilt für den Magier: KÄLTEKEGEL, FEUERSCHLAG, GEISTESGEGENWART sollten bereit sein. Nutzen Sie außerdem in den Behälter-Phasen aktivierbare Schmuckstücke

Hexenmeister:
- DoTs auf die Behälter vermeiden, sofortiger Schaden ist gefragt. Lassen Sie die DoTs lieber auf dem Boss wirken

Jäger:
- Spezialschüsse bereithalten: MEHRFACHSCHUSS und ARKANER SCHUSS machen in kurzer Zeit viel Schaden. Den GEZIELTEN SCHUSS können Sie stecken lassen

Und das können Sie abgreifen!

Thespia

Brustschutz der Reuelosigkeit (16,35 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Leder
285 Rüstung
+35 Ausdauer
Benötigt Stufe 64
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 21.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 92.

Funkelndes Korallenband (15,90 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Finger
+14 Ausdauer
+15 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 17.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 21.

Gurt des Mondzorns (15,73 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Taille — Leder
160 Rüstung
+22 Ausdauer
+21 Willenskraft
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 25.

Handschuhe des Beschwörens (17,78 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände — Stoff
97 Rüstung
+21 Ausdauer
+24 Intelligenz
+12 Willenskraft
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 14.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 29.
Set: Ornat des Beschwörens (5)

Umhang der flüsternden Muscheln (15,02 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Rücken — Stoff
76 Rüstung
+15 Ausdauer
+16 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 4 Mana wieder her.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 40.

Dampfhammer

Dampfgelenkband der Ehre (14,81 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+26 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht Ihre Blockwertung um 19.
Anlegen: Erhöht den Blockwert Ihres Schildes um 29.

Handlappen des Erdmantels (15,14 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände — Schwere Rüstung
397 Rüstung
+21 Ausdauer
+18 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Intelligenz +3
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 16.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 19.

Lebensstab des Schlangenwappens (15,66 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig — Stab
100 - 187 Schaden — Tempo: 2.40
(59.8 Schaden pro Sekunde)
+27 Ausdauer
+27 Intelligenz
+46 Willenskraft
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 227.

Maske der Buße (16,27 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Platte
922 Rüstung
+27 Ausdauer
+30 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 10 Mana wieder her.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 66.

Rückschlagloser Raketenzerfetzer X-54 (16,33 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schusswaffe — Schusswaffe
131 - 244 Schaden — Tempo: 2.90
(64.7 Schaden pro Sekunde)
+13 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 16.

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Kalithresh

Cape des Teufelshals (10,31 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Rücken — Stoff
78 Rüstung
+22 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Ihre Ausweichwertung um 18.
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 20.
Anlegen: Erhöht den Blockwert Ihres Schildes um 29.

Ring der Silbernen Hand (13,99 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Finger
+18 Ausdauer
+18 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 5 Mana wieder her.
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 20.

Schärpe von Schlangra (12,03 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Taille — Stoff
88 Rüstung
+31 Ausdauer
+21 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 17.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 25.

Zinnoberrote Robe des Herrschers (10,82 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Stoff
156 Rüstung
+37 Ausdauer
+33 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 12.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 42.

Mantelung des Wildtierfürsten (10,95 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schultern — Schwere Rüstung
489 Rüstung
+25 Beweglichkeit
+12 Intelligenz
Gelber Sockel
Roter Sockel
Sockelbonus: Ausdauer +4
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 34.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 5 Mana wieder her.
Set: Rüstung des Wildtierfürsten (5)

(X,XX %) = Dropchance

Festung der Stürme: Mechanar

Übersichtskarte



Die Instanz auf einen Blick

Festung der Stürme



Ort: In Nethersturm, (PC-Games-Weltkarte F, 24)

Eingang: Der Eingang zu Mechanar ist in der Abbildung rechts gelb markiert.

Stufen: 70

Spielzeit: 1 - 2 Stunden

Spieler: 5

Bosse: Mechanolord Kapazitus, Nethermant Sepethrea, Pathaleon der Kalkulator

Optimale Gruppe: Krieger/Druide, Priester, Magier, Hexenmeister, Schamane.

Um die zahlreichen Dämonen in Mechanar aus dem Kampf zu nehmen, sind Hexenmeister besonders gefragt. Damit sich die Anzahl der gleichzeitig zu bekämpfenden Humanoiden verringert, ist – wie in jeder Instanz – die Fähigkeit VERWANDLUNG des Magiers gut zu gebrauchen. Schamanen glänzen durch schadenssteigernde Totems und schnelle Heilsprüche. Da oftmals die gesamte Gruppe Schaden erleidet, sind Priester mit Gruppenheilung bestens gerüstet. Die Möglichkeit, Gegner durch MAGIE BANNEN ihrer magischen Effekte zu berauben, macht sie noch wertvoller. Ob Sie einen Krieger oder Feral-Druiden als Tank dabeihaben, stellt keinen großen Unterschied dar.

Mechanar ist, neben dem Botanikum und Arkatraz, eine der drei 5-Spieler-Instanzen der Festung der Stürme. Der in Nethersturm gelegene Instanz-Komplex ist der Hochsitz des Blutelfen-Prinzen Kael'thas und zugleich Ausgangspunkt seiner Invasionen. Die schwebende Festung Mechanar wird gemeinhin als die leichteste der vier Instanzen (innerhalb des Komplexes) bezeichnet. Dennoch erfordern zumindest zwei der drei Bosse hohe Konzentration und eine gute Koordination der gesamten Gruppe. Durch die Möglichkeit, fast einen kompletten Flügel der Instanz auszulassen, ohne irgendwelche Abstriche bei Belohnungen zu machen, ist die Instanz zudem bestens geeignet, wenn Sie nicht allzu viel Zeit zur Verfügung haben. Eingespielte Gruppen meistern sie oft in unter einer Stunde. Die erhaltenen Rufpunkte für die Fraktion der Sha'tar sind natürlich dementsprechend geringer als in den anderen Instanzen der Festung der Stürme. Im letzten Raum von Mechanar erwartet Sie der persönliche Diener von Kael'thas selbst – Pathaleon der Kalkulator. Einigen ist dieser Fürst der Blutelfen sicher schon durch diverse Questreihen der Scherbenwelt bekannt. Wie in jeder Instanz ist die Benutzung von zuweisbaren Zeichen anzuraten. So weiß jedes Gruppenmitglied genau, in welcher Reihenfolge Gegner zu töten sind und welche VERWANDELT, mit KOPFNUSS belegt oder VERFÜHRT werden müssen.

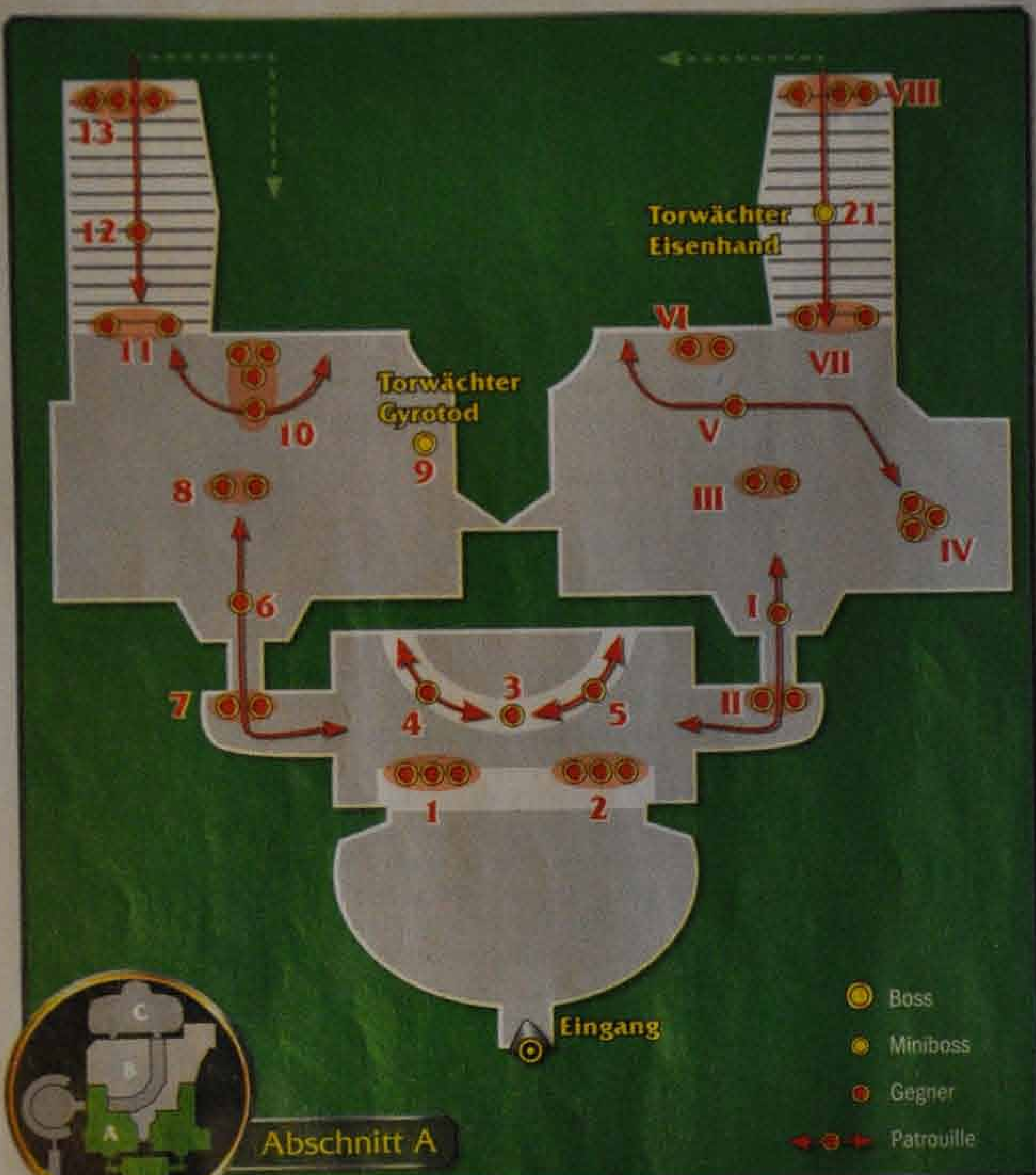


SPANNEND Mechanar stellt Ihre Gruppe vor eine Vielzahl herausfordernder Boss-Kämpfe. Wer seinen Charakter nicht perfekt beherrscht, segnet schnell das Zeitliche.

Quests in Mechanar

Name	Questgeber	Ziele	Besonderheiten
Wie man in Arkatraz einbricht (nicht teilbar)	A'dal (Zentrum von Shattrath)	Das obere und untere Fragment des Schlüssels von Arkatraz zu A'dal bringen	Lange Questreihe, die in Area 52 in Nethersturm mit der Quest „Kristallsammlung des Konsortiums" startet.
Frisch von Mechanar (nicht teilbar)	David Wayne (Wälder von Terokkar)	Eine überladene Manazelle zu David Wayne bringen	Lange Questreihe, die durch einen Gegenstand von Aufseher Fetzsäge in der Feste der Legion im Schattenmondtal startet. Die Quest heißt: „Splitter des Illidaribanns".

A: Die obere Ebene



Die fiesesten Trashmobs

Netherbinder der Sonnensucher



WAS ER KANN: ARKANE NOVA verursacht ca. 1.000 Schadenspunkte an allen umstehenden Spielern. Zusätzlich werden umstehende Feinde für 500 bis 600 Punkte geheilt. STERNENFEUER verursacht ca. 1.100 Schaden an einem einzelnen Ziel. Beschwört außerdem Elementare mit wenig Lebenspunkten, aber hohem Schadenspotenzial.

GEGENMITTEL: Schalten Sie diese Sorte Gegner schnell aus. Aufgrund ihrer schwachen Rüstung und weniger Lebenspunkte sind sie leichte Opfer.

Zerstörer der Mechanar



WAS ER KANN: Desorientiert gerne den Tank und hackt für drei Sekunden auf dem Zweitplatzierten in der Aggro-Liste rum. Verringert die Laufgeschwindigkeit seines Ziels um 50 Prozent. Reduziert die Rüstung seines Ziels.

GEGENMITTEL: Ein Hexer wirkt hier Wunder. Übernehmen oder VERBANNEN Sie die Zerstörer.

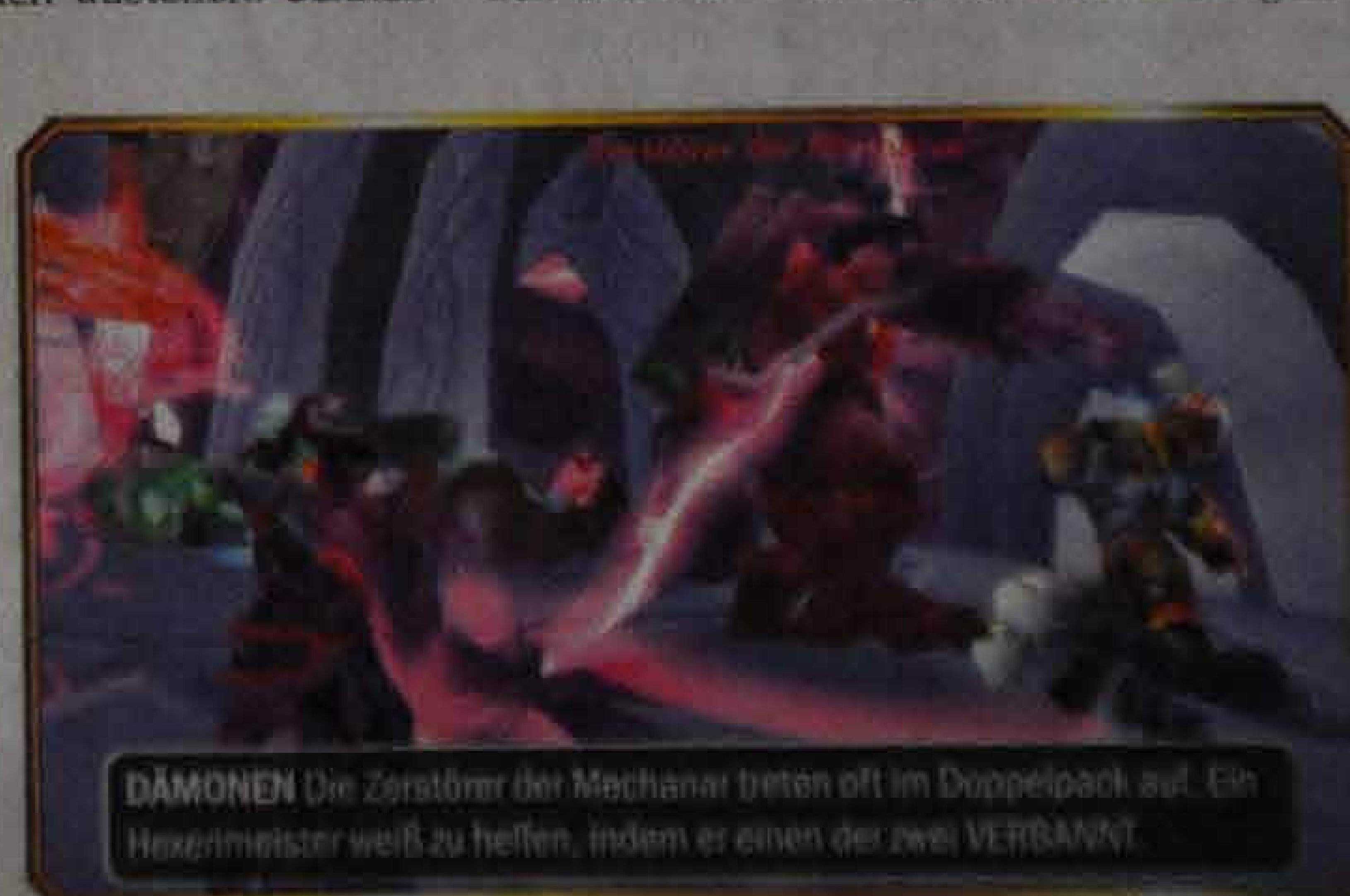
Im ersten Raum angekommen, stellen sich Ihnen zwei Gruppen aus Blutelfen und drei Patrolleure der Sturmschmiede entgegen. Die Blutelfen-Gruppen bestehen in Abschnitt A aus Heilern, Tötern und Zenturionen der Blutwärter sowie Netherbindern und Ingenieuren der Sonnensucher.

Es geht los

Pullen Sie die erste Gruppe Blutelfen (1), sobald sich der dahinter stehende Patrolleur in die hintere Ecke des Raums bewegt hat. Ziehen Sie die Feinde in den Eingangsbereich, um dann erst Crowd-Control-Effekte wie VERWANDELN, EISKÄLTEFALLE oder VERFÜHREN zu benutzen. Andernfalls locken Sie leicht zusätzliche Gegner an. Konzentrieren Sie den Schaden zunächst auf die stofftragenden Bösewichte. Besonders die Netherbinder müssen Sie frühzeitig ausschalten. Sie rufen Elementare zur Hilfe, die zwar über wenig Lebenspunkte verfügen, aber ordentlich Schaden austeilen. Schnell ausgeschaltet, kommen die Beschwörer erst gar nicht dazu, ihre tödlichen Fähigkeiten zum Einsatz zu bringen. Dann erledigen Sie die Heiler der Blutwärter. Diese haben die Eigenschaft, einzelne Gruppenmitglieder zu NARKOTISIEREN und sie damit sechs Sekunden lang aus dem Kampf zu nehmen. Ein Priester oder Paladin kann diesen Effekt allerdings entfernen. Der Zenturio der Blutwärter ist keine große Bedrohung. Neben seinem moderaten Nahkampfschaden benutzt er in seltenen Fällen lediglich



LOCKERER BEGINN Die ersten Gruppen stellen Sie nicht vor sonderlich große Herausforderungen. Setzen Sie dennoch Zeichen über die Gegner.



DÄMONEN Die Zerstörer der Mechanar treten oft im Doppelpack auf. Ein Hexenmeister weiß zu helfen, indem er einen der zwei VERBANNT.

SCHILDSCHLAG, um den einen oder anderen Buff von Ihren Gefährten zu entfernen. Die zweite Gruppe Blutelfen (2) erledigen Sie auf dieselbe Weise. Achten Sie wiederum auf den dahinter stehenden Patrolleur der Sturmschmiede (5). Sind alle Blutelfen aus dem Raum beseitigt, nehmen Sie es einzeln mit den drei Patrolleuren auf. Ziehen Sie die Gegner unbedingt wieder zum Eingang der Instanz. Die Roboter haben die fiese Eigenschaft, nach Hilfe zu rufen. Sind weitere Feinde in der Gegend, haben Sie schnell mehr als nur den einen Gegner auf den Fersen. Solange die Aggro der Patrolleure bei Ihrem Tank bleibt, stellen die mechanischen Riesen kein großes Problem dar. Erledigen Sie einen nach dem anderen (3, 4, 5).

Besser links als rechts

Der erste Raum ist von Monstern gesäubert und zwei Gänge stehen Ihnen offen. Entscheiden Sie sich für den linken. Sie müssen dadurch weniger Gegner bekämpfen und können einen Großteil von ihnen am Leben lassen. Sind Sie vornehmlich in der Instanz, um Ruf zu ergattern, empfehlen wir, die rechte Seite nachträglich zu säubern (alle außer Acht zu lassenden Gegner sind in unserer Übersicht mit römischen Ziffern beschriftet). Nehmen Sie sich als Nächstes einen weiteren Patrolleur (6) vor, sobald dieser an der Schwelle zum ersten Raum angelangt ist. Ziehen Sie auch diesen Gegner zum Eingang der Instanz, um zu verhindern, dass er die zwei in der Nähe befindlichen Blutelfen (7) zu Hilfe ruft. Danach machen Sie kurzen Prozess mit den zwei dahinter stehenden Pärchen (7, 8).

Intermezzo

Pullen Sie nun Torwächter Gyrotod (9) auf die Schräge und bekämpfen Sie ihn dort. Der Zwischenboss bereitet Ihnen keinen besonders schweren Kampf, er beansprucht lediglich die Manabalken Ihrer Heiler. Seine Fähigkeit SCHATTENMACHT erhöht seine Angriffsgeschwindigkeit um 100 Prozent. Entfernen Sie den Buff, so schnell es geht, mit REINIGEN (Schamane) oder MAGIE BANNEN (Priester). In regelmäßigen Abständen spuckt das Monstrum zudem Gift, das die Rüstung und Angriffsgeschwindigkeit aller betroffenen Ziele um 35 Prozent verringert. Damit in dem engen Raum nicht Ihre komplette Gruppe vergiftet wird, muss Ihr Tank den Torwächter mit dem Gesicht von der Gruppe wegdrehen. Dazu kommt die Fähigkeit SÄGEBLATT, die bei allen betroffenen Gefährten etwa 2.000 Schadenspunkte anrichtet und zusätzlich noch einmal 1.000 durch einen daraus resultierenden DoT. Ihre Heiler haben in diesem Kampf jede Menge zu tun. Davon abgesehen ist der Boss aber nicht besonders anspruchsvoll und segnet schnell das Zeitliche. Großzügigerweise überlässt er Ihnen den ersten Teil eines Schlüssels, mit dessen Hilfe Sie später eine Truhe (23) öffnen.

Gegen die Maschinenwesen

Ist der Torwächter Geschichte, treffen Sie bei der nächsten Gegnergruppe (10) das erste Mal auf Tüftler und Zerstörer der Mechanar sowie einen einzelnen Ingenieur der Sonnensucher. Die Tüftler haben wenig Lebenspunkte und verursachen mittelmäßigen Flächenschaden. Auch der Ingenieur stellt Sie vor keine große Herausforderung. Lediglich die Zerstörer sind problematisch, da sie durch einen Desorientierungseffekt für drei Sekunden die Aggro des Tanks ignorieren und auf weniger wehrhafte Gruppenmitgliedern einprügeln. Pullen Sie den Ingenieur, wenn er sich weit genug von der Treppe entfernt hat, und nehmen Sie ihn durch VERWANDLUNG oder andere Crowd-Control-Zauber aus dem Kampf. Haben Sie einen Hexer in Ihrer Gruppe, kann dieser einen der Zerstörer mit VERBANNEN ebenfalls ruhig stellen. Ihre Schadensausteiler erledigen gleich zu Beginn des Kampfes die Tüftler, während Ihr Tank sich um die übrig gebliebenen Monster kümmert.

Die Treppe

Siegreich wenden Sie sich nun der nächsten Gefahr zu. Zwei Blutelfen stehen am oberen Ende der Treppe (11). Vorsicht beim Pullen: Ein Patrolleur der Sturmschmiede (12) wird seinem Namen gerecht und läuft zwischen der Treppe und der unteren Ebene entlang. Warten Sie den richtigen Augenblick ab und ziehen Sie das Blutelfen-Pärchen ein Stück von der Treppe weg. Nachdem Sie den zurückkehrenden Patrolleur in seine Einzelteile zerlegt haben, beseitigen Sie die Dreier-Gruppe am unteren Ende der Treppe (13).

Juri rät:
Die diversen Dämonen in der Instanz kann ein Hexenmeister in Ihrer Gruppe übernehmen und vor dem eigentlichen Pull gegen die Feinde antreten lassen. Daraufhin haben Sie einen Gegner weniger an der Backe und bekämpfen bereits geschwächte Gegner.



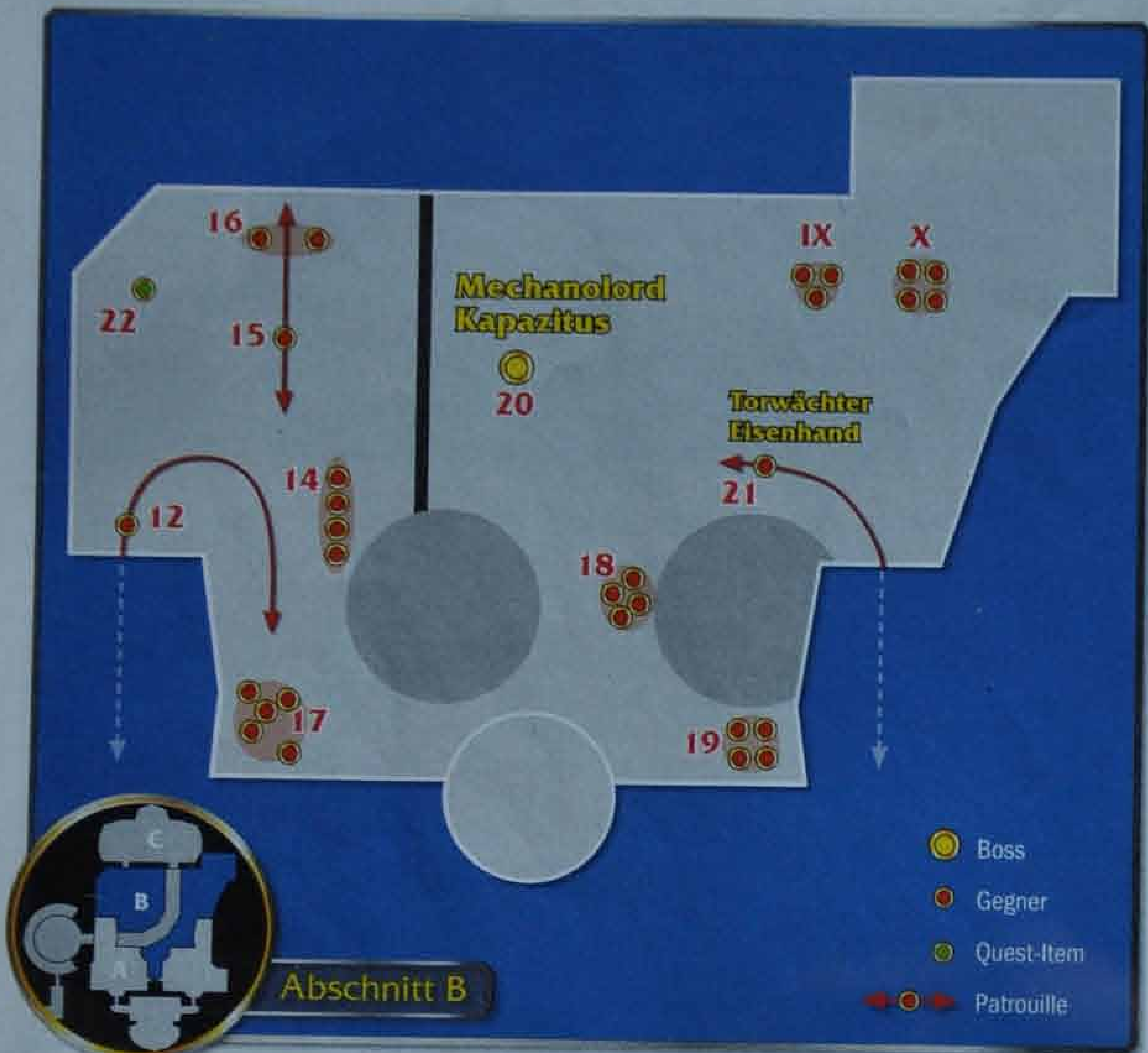


GEMEINGEFÄHRLICH Die zusammengeflickten Maschinenwesen heizen Ihrer Gruppe mit messerscharfen Zahnrädern ein.



ZWISCHENBOSS Den ersten Torwächter – Gyrotod – bekämpfen Sie gefahrlos auf der Schräge.

B: Die untere Ebene



Ist die Treppe sauber, gehen Sie die nächste Gruppe (14), bestehend aus vier Tüftlern der Mechanar, an. Beobachten Sie den Laufweg des Zerstörers der Sturmschmiede (15) und pullen Sie die kleinen Scheusale im richtigen Augenblick zu sich auf die Treppe. Ihre Fernkämpfer verteilen sich, so gut es geht, auf der engen Treppe, um den eingehenden Flächenschaden zu reduzieren. Sind die Tüftler beseitigt, pullen Sie den Zerstörer (15). Pullen Sie den Roboter, wenn er die maximale Entfernung zu den zwei dahinter stehenden Astromagiern (16) erreicht hat. Bekämpfen Sie den Riesen ganz am oberen Ende der Treppe, da dieser gelegentlich um Hilfe ruft und Ihnen sonst ungewollte Gesellschaft verschafft. Die Zerstörer wirken zeitweise GELADENE FAUST. Der Buff erfüllt die Roboter mit elektrischer Energie, die er alle zwei Sekunden auf Gruppenmitglieder in Nahkampfreichweite entlädt. 2.000 Schadenspunkte sind

Die fiesesten Trashmobs

Astromagier der Sonnensucher



WAS ER KANN: Benutzt SONNENBRAND und VERSENGEN, um hohen Schaden an einzelnen Zielen zu verursachen. Wirkt FEUERSCHILD auf sich selbst, um an alle umstehenden Spieler massiven Feuerschaden auszuteilen.

GEGENMITTEL: Auch dieser Gegner ist nur leicht gepanzert und verfügt über wenig Lebenspunkte. Schalten Sie ihn schnell aus. Seine Angriffszauber unterbrechen Sie mit den herkömmlichen Unterbrechungsmethoden. Sein FEUERSCHILD lässt sich durch REINIGEN oder MAGIE BANNEN entfernen.

Zerstörer der Sturmschmiede

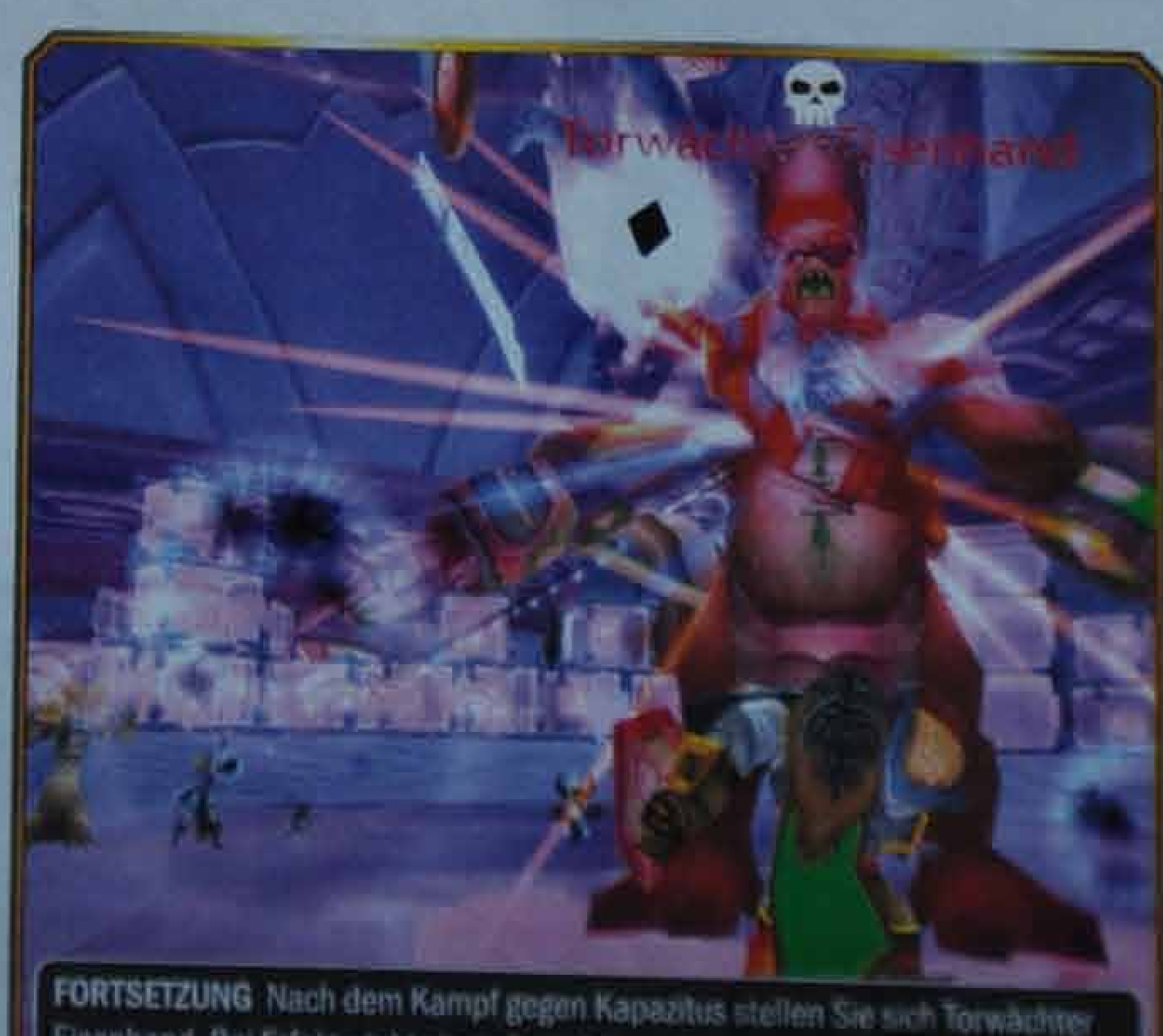


WAS ER KANN: GELADENE FAUST hat eine 1,5-sekündige Zauberzeit und verursacht nach erfolgreichem Wirken drei- bis fünfmal alle zwei Sekunden 2.000 Schadenspunkte an allen umstehenden Zielen.

GEGENMITTEL: Unterbrechen Sie den Zerstörer, während des Wirkens von GELADENE FAUST. ZUSCHLAGEN, TRITT und GEGENZAUBER eignen sich am besten.



VON KLEIN NACH GROSS Bevor Sie sich bei Gruppe 17 um den fetten Klops kümmern, schalten Sie zunächst die kleinen Tüftler und den Ingenieur aus.



FORTSETZUNG Nach dem Kampf gegen Kapazitus stellen Sie sich Torwächter Eisenhand. Bei Erfolg winkt ein weiterer blauer Gegenstand als Belohnung.

So besiegen Sie:



Mechanolord Kapazitus

Der erste Boss der Instanz stellt sich schnell auch als der schwerste der drei heraus. Doch mit einem kleinen Trick neutralisieren Sie die größte Bedrohung durch den Mechanolord und schreiten siegreich vom Schlachtfeld. Um ihn anzuwenden, bedarf es lediglich etwas Geschicks beim anfänglichen Pullen des Bosses. Am einfachsten gestaltet sich der Bosskampf, wenn Sie vornehmlich Fernkämpfer in Ihren Reihen haben.



AUFSTELLUNG So platziert, entgeht Ihre Gruppe einem Großteil der tödlichen Bomben.



GRÜNE PHASE Für alle Zauberklassen heißt es jetzt jeglichen Schaden einzustellen.

Bombenhagel

Die auffälligste und nervenaufreibendste Fähigkeit des Mechanolords sind die Bomben, die dieser den ganzen Kampf über ausstößt. Wie kleine Glühwürmchen schwirren die explosiven Bällchen schnell in rauen Mengen um Kapazitus herum und verursachen 1.500 bis 3.000 Arkanschaden an allen betroffenen Zielen. Die Explosion wird durch ein deutliches Pulsieren der Kügelchen angekündigt. Zum Glück besitzt der Mechanolord eine relativ große Trefferzone (Hitbox), die es der Gruppe erlaubt, Kapazitus auf einer der Kisten zu bekämpfen und so dem Großteil des tödlichen Bombenhagels zu entgehen. Die weiteren Fertigkeiten des Roboters sind überschaubar und stellen die Gruppe nicht mehr vor allzu große Herausforderungen.

Bei der von uns benutzten Taktik ist der Pull zu Beginn sehr wichtig. Platzieren Sie Ihre Gruppe auf der Schräge der Treppe und Ihren Tank auf der obersten Kiste (siehe Screen-



ROTE PHASE Hier müssen bei Ihrem Tank und den Nahkämpfern die Alarmglocken schrillen. Wer nicht aufpasst, zerschnetzelt sich selbst. Denn in der roten Phase wird jeglicher Nahkampfschaden reflektiert.

Ihren Nahkampfklassen dadurch jedes Mal sicher. Um diesen Schaden zu verhindern und den Kampf relativ trivial zu gestalten, müssen Sie versuchen, das Wirken von GELADENE FAUST zu vermeiden. Dazu eignen sich sich fast alle Fähigkeiten, die Zauber unterbrechen. Also zum Beispiel: ZUSCHLAGEN, GEGENZAUBER und TRITT. Der UNTEDRÜCKENDE SCHUSS von Jägern juckt den Zerstörer leider nicht.



ZERSTÖRER DER MECHANAR Die hässlichen Kreaturen machen ihrem Namen alle Ehre.

Astromagier

Nach dem Ableben des Zerstörers beseitigen Sie schnell die beiden Astromagier der Sonnensucher, auf die Sie an dieser Stelle der Instanz das erste Mal treffen. Die stofftragenden Magier halten nicht viel aus und sterben dementsprechend schnell. Ihr Zerstörungspotenzial ist jedoch relativ hoch. Besonders verheerend wirkt sich ihr FEUERSCHILD aus, das bei allen Spielern in Reichweite etwa 500 bis 600 Feuerschaden anrichtet. Tipp: Ein Magier in Ihrer Gruppe kann das FEUERSCHILD mithilfe von ZAUBERRAUB klauen. Damit wird sein Potenzial, Flächenschaden auszuteilen, noch weiter erhöht. Doch Vorsicht: Die zusätzliche Aggro, die dadurch produziert wird, kann ein Tank nur sehr schwer halten. Sind die beiden Astromagier erledigt, stehen Sie vor einem verschlossenen Tor. Um dieses zu öffnen, bedarf es noch ein bisschen Arbeit. Drehen Sie um und wenden Sie sich der Gruppe neben der Treppe zu (22). Die drei Tüftler in der Gruppe sind als Erstes dran. Hat Ihr Magier sich vorher ein FEUERSCHILD bei den Astromagiern geklaut, sind diese in Windeseile vernichtet. Ihr Tank kümmert sich währenddessen um den Brecher der Mechanar und um den Ingenieur. Weiter geht es um die Ecke, wo Sie wiederum Zerstörer und Tüftler der Mechanar zu Boden schicken. Auch in der nächsten Feindgruppe beseitigen Sie wieder schnell die beiden Tüftler und daraufhin die zwei Ingenieure. An dieser Stelle wartet häufig eine Kiste als Belohnung.

Der zweite Torwächter

Auf der Karte sehen Sie den Laufweg von Torwächter Eisenhand (21). Um auf der sicheren Seite zu sein, sollten Sie erst Mechanolord Kapazitus aus dem Weg räumen. Alternativ können Sie ihn aber auch mit einem geschickten Pull vorher bekämpfen. Bei dem Kampf gegen den Torwächter müssen Sie auf dessen Ankündigung „Torwächter Eisenhand hebt bedrohlich seinen Hammer" achten. Denn kurz darauf bleibt Eisenhand stehen und teilt an jeden umstehenden Spieler massiven Schaden aus. Jegliche Gruppenmitglieder müssen also sofort einen gebührenden Abstand gewinnen. Ansonsten stellt der Zwischenboss kein großes Problem dar und überlässt Ihnen den zweiten Teil des Schlüssels. Kombinieren Sie nun beide Teile und öffnen Sie den Behälter (23) in der Nähe der beiden zuvor getöteten Astromagier. Eine nette Belohnung wartet auf Sie. Ist auch die untere Ebene gesäubert, öffnet sich die Energiebarriere und macht den Weg zu einem Aufzug frei. Der finale Abschnitt der Instanz liegt vor Ihnen.

shot). Ein Gruppenmitglied, vornehmlich ein Fernkämpfer, pullt nun den Mechanolord und rennt sofort wieder zurück zur Treppe. Um beim Pull so wenig Aggro wie möglich zu generieren, benutzen Sie den ersten Rang einer Fernkampf-Attacke. Ist Kapazitus in Reichweite, zieht der Tank mit einem gezielten Bogen- oder Gewehrschuss dessen Aufmerksamkeit auf sich. Lassen Sie dem Tank nach dem Pull auf jeden Fall ordentlich Zeit, um genügend Aggro aufzubauen. Ein Aggro-Verlust wirkt sich bei dieser Taktik tödlich aus, da Kapazitus dann auf die Treppe rennt und seine Bomben in der Gruppe hochgehen lässt. Ihr Tank bleibt den ganzen Kampf über auf der Kiste stehen und tankt den Roboter von dort aus. Der Tank ist auch der Einzige, der im gesamten Kampf von den verheerenden Bomben getroffen wird – und dementsprechend auch als Einziger Heilung bedarf. Dadurch vereinfacht sich der Kampf für Ihre Heiler um ein Vielfaches. Ausnahme: Sie haben Nahkämpfer in Ihrer Gruppe, die ebenfalls auf der Kiste stehen müssen, um Schaden zu verursachen. Auch diese kriegen den Flächenschaden der Bomben ab und verlangen nach Heilung.

Rot und Grün

Auf die zwei verschiedenen Farben, die Kapazitus während des Kampfes annimmt, muss – mit Ausnahme der Heiler – die gesamte Gruppe achten. Erleuchtet der Mechanolord in dunklem Grün, müssen sämtliche Zauberklassen sofort aufhören, Schaden zu verursachen. Während dieser Phase reflektiert der Boss jegliche auf ihn gewirkten Schadenszauber. Warten Sie, bis der Roboter wieder seine Ursprungsfarbe hat, um seinen Lebenspunktebalken weiter zu bearbeiten. Nimmt der Boss einen roten Farbton an, heißt es für Ihre Nahkämpfer (inklusive Tank), jegliche Attacken einzustellen. Ganz gleich welche Art von Nahkampfangriffen den Boss in dieser Zeit treffen, erhalten die Angreifer jedes Mal etwa 900 Schadenspunkte. Bei einem Schurken zum Beispiel endet dies eventuell übel. Auch ein Tank mit schneller Einhandwaffe kriegt enormen zusätzlichen Schaden, sollte er seinen Angriffen nicht Einhalt gebieten. In der roten Phase wird folglich keine Aggro mehr erzeugt. Da der Boss den Kampf immer mit einer roten Phase beginnt, ist es ratsam, dass Ihre Zauberklassen nach dem Ablauf des ersten Farbwechsels überhaupt erst Schaden verursachen. Ansonsten überholen sie die bis dato aufgebaute Aggro des Tanks leicht und ein Gruppentreffen beim Geistheiler ist kaum noch zu vermeiden.

Kopfnuss

Ab und an trifft Kapazitus den Tank mit einem KOPFKRACHER. Diese Fähigkeit reduziert die Aggro des Tanks und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass einer Ihrer Schadensausteiler unfreiwillig Aggro zieht. Präventiv warten diese zu Beginn des Kampfes einfach bis zum Ablauf der ersten roten Phase, um Schaden zu verursachen. In den grünen Phasen hat Ihr Tank jedes Mal wieder die Möglichkeit, auf der Aggro-Liste ein gutes Stück gutzumachen. Ihre Zauberklassen sind in dieser Zeit ja ohnehin zur Untätigkeit verdammt.



Bosskampf - und was mach ich?

Krieger:
- Auf der Kiste stehend Kapazitus tanken
- In der roten Phase jegliche Angriffe einstellen

Priester:
- Hauptsächlich den Tank im Auge behalten
- Nahkämpfer heilen, die von Bomben getroffen wurden

Paladin:
- Je nach Ausrichtung mitheilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Je nach Ausrichtung Nahkampf- oder Zauberschaden austellen
- Je nach Ausrichtung bei grüner oder roter Phase jegliche Angriffe einstellen
- Im Notfall mitheilen

Druide:
- Je nach Ausrichtung Schaden verursachen oder heilen
- In der roten Phase jeglichen Schaden einstellen

Schurke:
- Auf der Kiste stehend Schaden am Boss verursachen
- In der roten Phase unbedingt jegliche Angriffe einstellen

Magier:
- Von der Kante der Treppe aus Schaden austeilen
- In der grünen Phase jegliche Angriffe einstellen

Hexenmeister:
- Von der Kante der Treppe aus Schaden austeilen
- In der grünen Phase jegliche Angriffe einstellen

Jäger:
- Von der Kante der Treppe aus Schaden austeilen
- In der roten Phase jegliche Angriffe einstellen

SO LÄUFT DER HASE:

Besonders wichtig bei diesem Kampf ist, an welcher Stelle Sie den Boss tanken. Die von uns vorgestellte Position eignet sich sehr gut, da die Bomben des Mechanolords kaum ein Problem sind und nur Ihren Tank und etwaige Nahkämpfer treffen. Der Tank platziert sich bereits vor dem Pull auf der Kiste und bekommt den Boss von einem anderen Gruppenmitglied zu den Kisten gezogen, wo er ihn dann übernimmt. Da der Tank jede Menge Schaden abbekommt, bedarf es intensiver Heilung. Die Schadensklassen achten auf die zwei verschiedenen Phasen. Nimmt Kapazitus eine rote Farbe an, heißt es für alle Nahkampfklassen (und den Tank), jegliche Attacken einzustellen. Wird er grün, gilt dies für alle zaubernden Schadensausteiler.

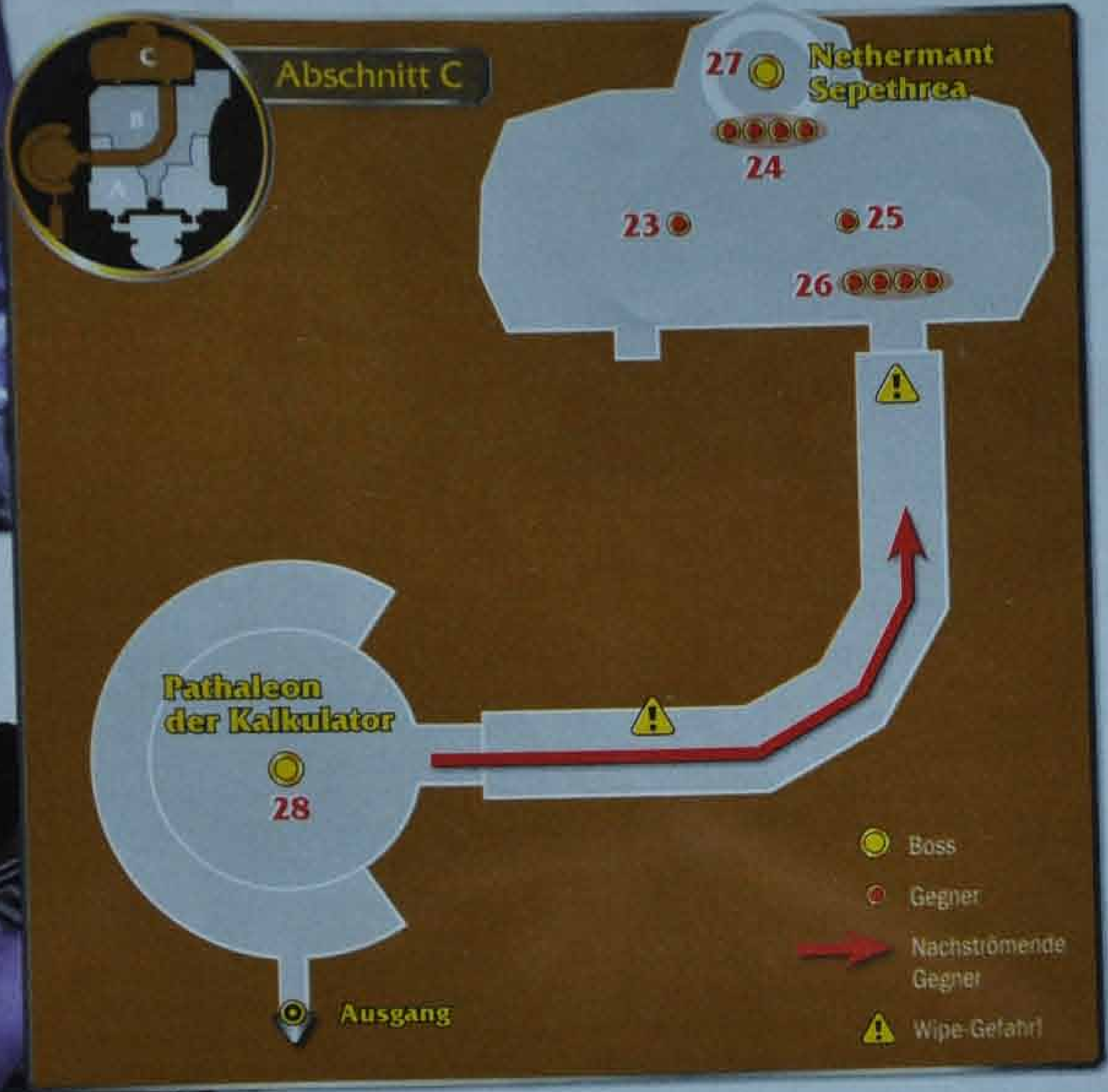
NETHERBOMBEN: Verursachen 1.500 bis 3.000 Arkanschaden

REFLEKTIERENDER SCHILD (ROT): Physische Angriffe resultieren in 950 Schadenspunkten für den Angreifer

REFLEKTIERENDER SCHILD (GRÜN): Sämtliche Schadenszauber werden reflektiert

KOPFKRACHER: Verringert die Aggro des betroffenen Ziels

C: Die Brücke



Ein Stockwerk höher sehen Sie bereits den nächsten Bossgegner: die Nethermantin Sepethrea (27). Doch bevor Sie sich aufmachen, weitere blaue Gegenstände zu ergattern, müssen Sie noch den Raum säubern. Wie Sie Zerstörer der Sturmschmiede beseitigen, wissen Sie bereits. Die zwei in diesem Raum sind also kein Problem (23, 25). Vergessen Sie nicht, die Roboter weit genug von anderen Feindgruppen entfernt zu bekämpfen, damit diese keine Verstärkung rufen. Gut gezielte Fähigkeiten wie ZUSCHLAGEN, GEGENZAUBER und TRITTE sind wiederum sehr willkommen. Die Gruppe vor Sepethrea (24), bestehend aus vier Blutelfen, bekämpfen Sie nach dem ersten Zerstörer. Keine Angst: Die Gruppe steht weit genug entfernt von Sepethrea, um sie gefahrlos zu pullen. Ein Schurke kann sogar ohne VERBESSERTE KOPFNUSS einen der Gegner aus dem Kampf nehmen, ohne gleich Boss und Gegnergruppe gleichzeitig am Hals zu haben. Vernichten Sie auf jeden Fall zuallererst die Astromagier, da diese den Hauptteil des Schadens verursachen. Noch schnell den zweiten Zerstörer der Sturmschmiede (25) und die folgende Vierer-Gruppe erledigt, steht Ihrem Kampf gegen die adrette Blutelfen-Bossdame nichts mehr im Wege. *(ja)*

So besiegen Sie:

Nethermant Sepethrea

Um die hübsche Blutelfin zu Boden zu schicken, müssen alle Gruppenmitglieder schnell auf den Beinen sein. Sobald Sie den Kampf starten (Ihre Gruppe bezieht in der Mitte des Raumes Stellung), beschwört die Nethermantin zwei Feuerelementare, die ihr beistehen. Die feurige Vernichtungskraft der beiden stellt gleichzeitig das größte Problem dar. Ausschalten lässt sich diese Bedrohung nicht. Die heißen Zwillinge sind gegen jeglichen Schaden und sonstige Versuche, sie aus dem Kampf zu nehmen, immun. Um siegreich zu sein, muss Ihre Gruppe jederzeit den Elementaren ausweichen und der Nethermantin gleichzeitig konstant Schaden zufügen. Sepethrea selbst besitzt zudem einige nervige Zauber, um Ihnen das Leben zusätzlich schwer zu machen und Sie bei Ihrem Vorhaben zu behindern.

Fangen spielen mit dem Feuer

Die beiden Feuerelementare sind wie gesagt weder zu töten noch irgendwie von ihrem feurigen Dauerlauf abzuhalten. Sie sterben, sobald ihre Meisterin den letzten Atemzug tätigt. Sobald Sie den Kampf beginnen, erscheinen die Begleiter der Nethermantin und suchen sich unabhängig voneinander jeweils ein Mitglied Ihrer Gruppe als Ziel aus. Einmal ein Opfer ausgemacht, folgen sie ihm mit mäßiger Geschwindigkeit. Dabei ziehen sie eine Schneise der Vernichtung – in Form einer Flammenwand – hinter sich her. Spieler, die damit in Kontakt kommen, erhalten moderaten Feuerschaden. Nach einigen Sekunden der Jagd bleiben die Elementare stehen und beginnen, einen Feuer-AoE-Zauber zu wirken. Ähnlich dem HÖLLENFEUER eines Hexenmeisters stoßen sie dabei ringförmig Feuerstöße aus, die verheerenden Schaden anrichten. Dieser statischen Fähigkeit der feurigen Brüder müssen Sie, so gut es geht, ausweichen und sie sollte im Regelfall nie zum Verlust von Lebenspunkten führen. Endet das HÖLLENFEUER, suchen sich die beiden



SO GEHT'S Ein Gegner ist durch VERWANDLUNG aus dem Spiel und der Rest klebt am Tank. Ihre Gruppe schaltet in Ruhe einen nach dem anderen aus.



LAUF! Sobald ein Feuerelementar auf Sie zukommt, nehmen Sie die Beine in die Hand.

jeweils ein neues Ziel, dem sie erbarmungslos hinterherjagen. Um nicht im Feuer unterzugehen, müssen die Gruppenmitglieder im Fokus der Elementare vor ihnen wegrennen. Wenn Sie frühzeitig bemerken, dass es eines der beiden auf Sie abgesehen hat, ist es nicht allzu schwer, Abstand zu gewinnen. Im Optimalfall locken Sie die Begleiter der Nethermantin in eine Ecke des Raums und damit, so weit es geht, von der Gruppe weg. Der Weg zu ihrem nächsten Ziel wird dadurch länger und verschafft dem nächsten Opfer Zeit. Das gejagte Ziel hat primär immer die Aufgabe, wegzulaufen und dadurch Schaden zu vermeiden. Sekundär versucht es, als Fernkampfklasse weiterhin Schaden zu verursachen. Nahkämpfer laufen immer weg. Heiler bleiben ebenfalls niemals stehen und verteilen im Laufen HoTs (Heal over Time) wie NACHWACHSEN oder ERNEUERUNG, um Ihre Gruppe am Leben zu halten. Sollte das tankende Gruppenmitglied drohen, den Löffel abzugeben, bleiben Sie im Notfall kurz für einen schnellen Heilzauber stehen (zum Beispiel LICHTBLITZ oder GERINGE WELLE DER HEILUNG). Knifflig wird es, wenn die Elementare es auf Ihren Tank abgesehen haben. Durch die FROSTANGRIFFE von Sepethrea kann er kaum vor diesen davonlaufen. Fast unweigerlich werden ihn diese also erreichen und zusätzlichen Schaden verursachen. Diesem muss Ihr Heiler durch mehr Heilung möglichst stark entgegenwirken. Beginnen die Elementare direkt neben dem Tank, ihr HÖLLENFEUER zu wirken, heißt es für den Tank, trotz reduzierter Laufgeschwindigkeit, so schnell es geht, aus deren Reichweite zu gelangen.





Juri rät:
Sind Sie beim Kampf mit der Nethermantin mit einer schwächeren Gruppe unterwegs, kann es sich lohnen, Tränke zu verteilen, die kurzzeitig Feuerschaden absorbieren. So überlebt Ihr Tank, auch wenn seine Heiler mit der Aggro der Feuerelementare beschäftigt sind. Kommt der DRACHENATEM von Sepethrea zum Einsatz, sollte sich ein Schadensausteiler schon mal darauf gefasst machen, kurzzeitig die Aufmerksamkeit der Blutelfin zu „genießen".

Nethermantische Zauber

Zusätzlich zu ihren feurigen Begleitern sorgt die Nethermantin durch ihre verschiedenen Fähigkeiten für Chaos und Vernichtung in den Reihen Ihrer Gruppenmitglieder. Zum Glück richten diese vergleichsweise wenig Schaden an, weshalb der tankende Spieler auch einige Sekunden ohne Heilung übersteht. Ihre normalen Nahkampfattacken richten etwa 1.500 Schadenspunkte an (an Plattenträgern). Leichter gepanzerte Ziele kriegen dementsprechend mehr Schaden ab und müssen auf der Hut sein. Zusätzlich wirkt die Blutelfin in regelmäßigen Abständen einen ARKANSCHLAG, der 600 Schadenspunkte verursacht. Die nervigsten und gleichzeitig gefährlichsten Attacken sind jedoch ihr FROSTANGRIFF und der DRACHENATEM. Mit unvorhergesehenen Aggrowechseln müssen Sie deshalb jederzeit rechnen.

Der DRACHENATEM desorientiert, genau wie der Zauber von Magiern, für drei Sekunden den Tank und beraubt ihn jeglicher Aggro. Hat ein Paladin oder Priester in Ihrer Gruppe Luft, kann er diese Fähigkeit mittels REINIGEN beziehungsweise MAGIEBANNUNG entfernen. Enden die drei Sekunden der Orientierungslosigkeit, erhält der betroffene Spieler die Aggro von Sepethrea zurück. Jedoch nur, wenn ihn in dieser Zeit kein anderes Mitglied Ihrer Gruppe in der Aggro-Liste überholt hat.

Den nicht entfernbaren FROSTANGRIFF wirkt die magiebegabte Dame ebenfalls immer auf den tankenden Spieler. Dessen Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit ist dadurch stark reduziert. Was das für Folgen hat, ist klar: Der Tank hat es generell schwerer, Aggro aufzubauen, und erlangt diese – einmal verloren – auch schwerer wieder zurück. Zusätzlich sind die Feuerelementare für verlangsamte Spieler eine ernste Gefahr.

Um dennoch die Kontrolle über den Kampf zu behalten, muss Ihr Tank schnell mit der SPOTT-Taste sein. Verliert er die Aggro, hat sich der neue, unfreiwillige Tank mit Sepethrea zurück zu dem ursprünglichen, höchstwahrscheinlich verlangsamten Tank zu bewegen.

Bosskampf – und was mach ich?

Krieger:
- Sepethrea tanken, beim Verlust der Aggro schnell die SPOTT-Taste verwenden
- Als Nicht-Tank: Schaden verursachen und vor den Elementaren flüchten

Priester:
- Alle Gruppenmitglieder im Auge behalten
- Im Fokus eines Elementars: flüchten; dabei mit sofort gewirkten Heilzaubern und HoTs die Gruppe heilen

Paladin:
- Unterstützend mitheilen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten

Schamane:
- Unterstützend mitheilen, Schaden austeilen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten

Druide:
- Unterstützend mitheilen
- Je nach Ausrichtung Sepethrea tanken oder Schaden verursachen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten

Schurke:
- Schaden austeilen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten (dafür SPRINTEN aufheben)

Magier:
- Schaden austeilen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten (BLINZELN)

Hexenmeister:
- Schaden austeilen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten

Jäger:
- Schaden austeilen
- Im Fokus eines Elementars: flüchten (ASPEKT DES GEPARDEN)



Nethermant Sepethrea
110.000 (Leben)
33.000 (Mana)

SO LÄUFT DER HASE:

Behalten Sie gut die Ziele der bei Kampfbeginn erscheinenden Elementare im Blick. Die potenziellen Opfer der Elementare müssen vor diesen wegrennen und versuchen dabei, so nützlich wie möglich zu sein – also sofort gewirkte Zauber und Attacken wirken. Der Tank muss mit den verschiedenen Fähigkeiten der Blutelfin rechnen und die Aggro der Bossdame bei Verlust mithilfe von SPOTT wieder auf sich lenken. Dank relativ weniger Lebenspunkte ist der Kampf oft schnell vorüber.

FROSTATTACKE: Verursacht 700 Frostschaden und verlangsamt das betroffene Ziel
ARKANSCHLAG: Verursacht 500 Arkanschaden
DRACHENATEM: Desorientiert das betroffene Ziel für drei Sekunden und nimmt es in dieser Zeit von der Aggro-Liste
RÜCKSCHLAG: Schubst das Ziel und reduziert permanent dessen Aggro

So besiegen Sie:

Pathaleon der Kalkulator

Bereits nach wenigen Stunden in der Scherbenwelt machen Sie Bekanntschaft mit Pathaleon dem Kalkulator. Im Westen der Höllenfeuerhalbinsel begegnen Sie seinen Schemen bei einer der ersten Elite-Quests. Pathaleon ist das direkte Sprachrohr von Kael'thas und befehligt dessen Blutelfen-Armee. Von der fliegenden Zitadelle Mechanar in Nethersturm aus herrscht er über die nahe gelegenen Manaschmieden. Der Kampf gegen den finalen Boss dieser Instanz ist zweifelsohne eine Aufgabe, die keine Gruppe auf die leichte Schulter nehmen sollte. Bis Pathaleon Sie zum letzten Gefecht auffordert, gilt es, sechs Gegnergruppen in einem fortlaufenden Kampf zu schlagen. Ungestüme Gemüter merken schnell, dass ihnen am Ende das Mana fehlt, um den Kalkulator in die Knie zu zwingen. Mithilfe unserer Tipps kalkulieren Sie jedoch besser als Pathaleon und haben es mit vollen Manabalken nicht mehr allzu schwer.


AUFGEPASST! Achten Sie genau auf die Zauberzeit der Zerstörer. Gelingt es Ihnen, diese beim Wirken von GELADENE FAUST zu unterbrechen, steckt Ihre Gruppe kaum noch Schaden ein.

Die ersten Wellen

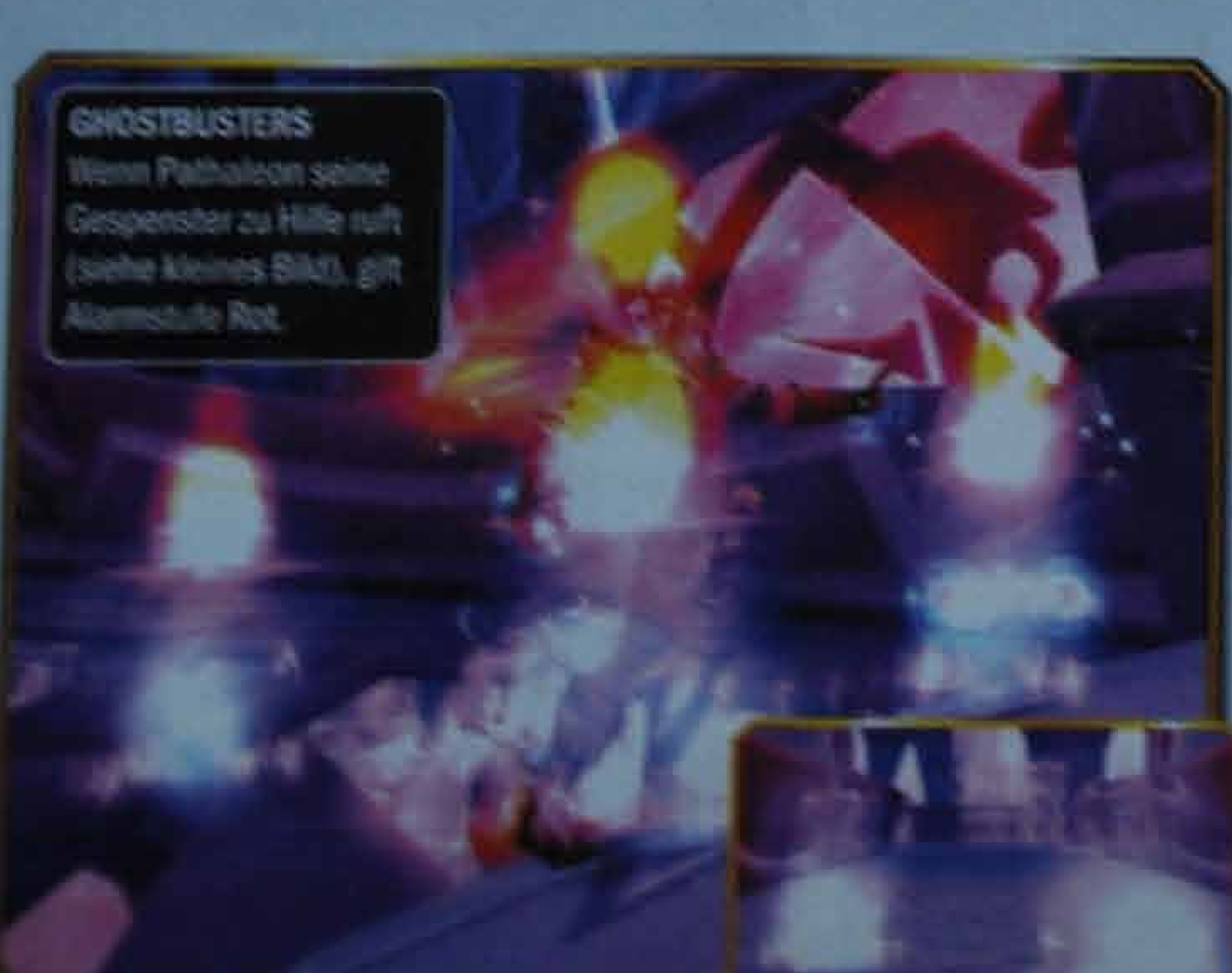
Der Kampf beginnt, sobald eines Ihrer Gruppenmitglieder die Schwelle zur Brücke übertritt. Als erste Herausforderung stellen sich Ihnen vier der bereits bekannten Blutelfen-Klassen in den Weg. Benutzen Sie sämtliche verfügbaren Crowd-Control-Möglichkeiten wie VERWANDELN, FURCHT oder VERFÜHREN, um die Anzahl der gleichzeitig zu bekämpfenden Gegner zu reduzieren. Konzentrieren Sie den Schaden der Gruppe zunächst auf die stofftragenden Gegner, da diese über wenig Lebenspunkte und Rüstung verfügen. Hüten Sie sich vor dem enormen Schadensaustoss der Astromagier. Sobald der letzte Gegner besiegt ist, gelangen Sie etwa eine Sekunde lang aus dem Kampf-Modus. Nutzen Sie diese Zeit unbedingt, um bitter benötigtes Mana zu regenerieren. Ihr Tank wirft sich daraufhin dem anstürmenden Zerstörer der Sturmschmiede entgegen. Wird dessen Fähigkeit GELADENE FAUST wie schon zuvor erfolgreich unterbrochen, stellt er keine große Herausforderung dar. Wenn die blauen Balken Ihrer Manaklassen immer noch im unteren Bereich liegen und Sie einen Paladin in Ihrer Gruppe haben, benutzen Sie SIEGEL DER WEISHEIT, um verlorenes Mana zurückzuerhalten. Als dritte Gegnergruppe stellen sich Ihnen wieder Blutelfen in den Weg. Verfahren Sie wie bei der ersten Gruppe und schalten Sie einen nach dem anderen aus.

Halbzeit

Die nächste, wiederum aus drei Wellen bestehende Monsterhorde greift ein, sobald eines Ihrer Gruppenmitglieder die Mitte der Brücke überquert. Vorher wird Ihnen eine Pause gewährt. Die nutzen Sie, um gefallene Gefährten wiederzubeleben, fehlende Buffs neu zu setzen und natürlich sämtliche Lebens- und Manabalken zu füllen. Sobald eines Ihrer Gruppenmitglieder die Mitte der Brücke überquert, kommt es zur nächsten Schlacht. Ist die erste Gegnergruppe besiegt, erscheinen die darauf folgenden Feinde und stürmen Ihnen entgegen. Die Feindgruppen bestehen zuerst aus vier Blutelfen, dann einem Zerstörer der Sturmschmiede und noch einmal einer Gruppe Blutelfen. Verfahren Sie bei der Beseitigung dieser genauso wie bei den ersten drei Wellen. Stirbt der letzte Gegner, erscheint Pathaleon und wirft sich in die Kampf. Um diesen Kampf durch fehlendes Mana nicht unnötig schwer zu machen, schalten Sie bei der letzten Gruppe alle bis auf einen verbleibenden Gegner aus. Um zu regenerieren, VERWANDELN, VERFÜHREN Sie diesen oder belegen ihn mehrmals hintereinander mit FURCHT. Sind alle wieder mit Saft versorgt, beseitigen Sie ihn und treten Pathaleon selber entgegen.

Das Finale

Ihr Tank nimmt Panthaleon in Empfang und beginnt, zügig Aggro aufzubauen. Der Kalkulator verfügt über mehrere, relativ harmlose Fähigkeiten. Einem Ihrer Gefährten entzieht er mithilfe von MANADURST circa 1.500 Manapunkte. Diese Fähigkeit ähnelt der Rassenfertigkeit der Blutelfen und wird von ihm dementsprechend auch benutzt, um Ziele, die sich in einem 20-Meter-Radius um ihn befinden, zum SCHWEIGEN zu bringen. Zauberklassen sollten also den entsprechen-


GHOSTBUSTERS Wenn Pathaleon seine Gespenster zu Hilfe ruft (siehe kleines Bild), gilt Alarmstufe Rot.


GEDANKENKONTROLLE Einmal übernommen (wie unserer Zauberer Piffpaff, links im Bild), unterliegen Sie für zwölf Sekunden dem Willen von Pathaleon.



den Abstand wahren. Des Weiteren setzt er mitunter GEDANKENKONTROLLE ein, um einen Ihrer Spieler zu übernehmen. Meistens ist einer Ihrer sich im Nahkampf befindlichen Schadensausteiler betroffen. Sollte Ihr Tank den gesamten Kampf über die Aggro halten, wird dieser nicht übernommen. Das größte Problem in diesem Kampf sind die Nethergespenster, die Panthaleon alle 45 Sekunden zu Hilfe ruft. Deren Nahkampfattacken sind mit 200 Schadenspunkten noch harmlos, jedoch benutzen Sie oft 1.500, um massiven Schaden auszuteilen.

Elementare beseitigen

Sobald die Gespenster erscheinen, ist es sehr wahrscheinlich, dass einer Ihrer Heiler durch seine Zauber Aggro zieht. Gegen die geballte Vernichtungskraft von drei Elementaren kann sich kein Heiler lange auf den Beinen halten. Also ergreifen Sie Gegenmaßnahmen. Eine Möglichkeit ist die sture Beseitigung der Feinde durch AoE-Zauber. KETTENBLITZSCHLAG des Schamanen in Kombination mit MULTI-SCHUSS eines Jägers leisten gute Arbeit. Auch offensiv ausgerichtete Krieger sind gut darin, die Elementare schnell mit WEITREICHENDE STÖSSE und WIRBELWIND oder SPALTEN zu vernichten – natürlich nur solange sie nicht tanken müssen. Als elegantere Lösung hat sich der geschickte Einsatz von DONNERKNALL erwiesen. Voraussetzung dafür ist, dass Ihr Tank ein Krieger ist. Dieser kann sofort nach dem Erscheinen der Elementare mithilfe von DONNERKNALL deren Aggro auf sich ziehen. Der Rest der Gruppe nimmt sich nun jedes Elementar einzeln vor und fokussiert es ins virtuelle Nirwana. Wichtig ist, dass der Tank jedes Mal DONNERKNALL benutzt, wenn die Abklingzeit abgelaufen ist. Nur so kommt er gegen die durch die Heilzauber erzeugte Aggro an.

Alternativen

Da der Kalkulator nicht über die horrenden Lebenspunktzahlen von anderen Bossen verfügt, bietet sich die zweite von uns vorgeschlagene Taktik besonders dann an, wenn Sie mehr als ein Gruppenmitglied mit der Fähigkeit FURCHT dabeihaben. Lassen Sie Ihrem Tank etwas Zeit, um Aggro zu erzeugen, um dann maximalen Schaden zu verursachen. Schadenssteigernde Schmuckstücke und Fähigkeiten wie TOLLKÜHNHEIT oder HELDENTUM (KAMPFRAUSCH für Hordler) sollten unbedingt zum Einsatz kommen. Um nicht Opfer der Nethergespenster zu werden, müssen Sie möglichst versuchen, diese dauerhaft mit FURCHT zu belegen. Sprechen Sie am besten vor dem Kampf ab, in welcher Reihenfolge Sie die Furchtzauber benutzen. Fallen die Lebenspunkte des Kalkulators unter 20 Prozent, verschwinden die Gespenster und Pathaleon bekommt WUTANFALL. Sein dadurch leicht erhöhter Schaden ist kein großes Problem. Im Notfall kann Ihr Tank auch vor dem Kampf seine Offensiv-Ausrüstung anziehen und den Schild ablegen, um den Schaden auf Pathaleon noch zu steigern.

Bosskampf – und was mach ich?

Krieger:
- Pathaleon tanken
- Ggf. Schaden verursachen
- Nethergespenster mit FURCHT belegen

Priester:
- Die gesamte Gruppe heilen
- Gebührenden Abstand zum Boss wahren, um nicht zum SCHWEIGEN gebracht zu werden
- Nethergespenster mit FURCHT belegen

Paladin:
- Je nach Ausrichtung Schaden verursachen oder heilen
- Gebührenden Abstand zum Boss wahren, um nicht zum SCHWEIGEN gebracht zu werden

Schamane:
- Je nach Ausrichtung Schaden verursachen und heilen
- Ggf. gebührenden Abstand zum Boss wahren, um nicht zum SCHWEIGEN gebracht zu werden

Druide:
- Je nach Ausrichtung Sepethrea tanken, Schaden verursachen oder heilen
- Ggf. gebührenden Abstand zum Boss einhalten, um nicht zum SCHWEIGEN gebracht zu werden
- Die leeren Manabalken von Gruppenmitgliedern mithilfe von ANREGEN wieder füllen

Schurke:
- Schaden verursachen

Magier:
- Schaden verursachen
- Gebührenden Abstand zum Boss einhalten, um nicht zum SCHWEIGEN gebracht zu werden

Hexenmeister:
- Schaden verursachen
- Gebührenden Abstand zum Boss einhalten, um nicht zum SCHWEIGEN gebracht zu werden
- Nethergespenster mit FURCHT belegen

Jäger:
- Schaden verursachen
- Ggf. ein Nethergespenst in eine EISKÄLTE FALLE ziehen

Pathaleon der Kalkulator
110.000 (Leben)
33.000 (Mana)

SO LÄUFT DER HASE:

Um Pathaleon nach sechs Gegnerwellen nicht ohne Mana entgegenzutreten, müssen Sie den allerletzten Gegner so lange aus dem Kampf nehmen, bis sämtliche Gruppenmitglieder regeneriert sind. Beim Bosskampf selbst heißt es, enormen Schaden zu verursachen. Die von Pathaleon beschworenen Nethergespenster müssen Sie entweder mit FURCHT belegen oder vernichten. Ab 20 Prozent Lebensenergie kriegt der Kalkulator einen Wutanfall und alle Nethergespenster verschwinden. Mobilisieren Sie die letzten Reserven, um ihm den Rest zu geben.

NETHERGESPENSTER: Pathaleon beschwört alle 45 Sekunden drei Nethergespenster zu seiner Hilfe.
GEDANKENKONTROLLE: Übernimmt für zwölf Sekunden ein zufällig ausgewähltes Gruppenmitglied
MANABURST: Entzieht zufällig ausgewählten Gruppenmitgliedern 1.500 Manapunkte
SCHWEIGEN: Bringt alle Spieler in einem Umkreis von zwölf Metern zum SCHWEIGEN
WUTANFALL: Unter 20 Prozent Lebensenergie ist sein Angriffstempo drastisch erhöht.

Und das können Sie abgreifen

Kapazitus

Hammer des reuigen Sünders
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand — Streitkolben
35 - 113 Schaden — Tempo: 1.80
(41.1 Schaden pro Sekunde)
+16 Intelligenz
+13 Willenskraft
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 227.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 6 Mana wieder her.

Mondklauen-schulterstücke
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Leder
219 Rüstung
+23 Ausdauer
+26 Intelligenz
+17 Willenskraft
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 29.

Plasmarattes Hypersense
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig — Stangenwaffe
261 - 392 Schaden — Tempo: 3.50
(93.3 Schaden pro Sekunde)
+42 Stärke
+45 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 26.

Prismakette des Warpingenieurs
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+17 Ausdauer
+18 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 16.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 19.

Thoriumgewebter Umhang
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Rücken — Stoff
318 Rüstung
+35 Ausdauer
Benötigt Stufe 70

Sepethrea

Brustplatte des Jadeschädels
Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Platte
1.164 Rüstung
+30 Stärke
+50 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 25.
Anlegen: Erhöht Ihre Blockwertung um 23.

Handbuch des Nethermanten
Wird beim Aufheben gebunden
Nebenhand
+12 Ausdauer
+15 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 19.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 21.

Nethertöter
Wird beim Aufheben gebunden
Wurfwaffe — Wurfwaffe
85 - 128 Schaden — Tempo: 1.60
(66.6 Schaden pro Sekunde)
+15 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 16.

Stellaris
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig — Axt
95 - 177 Schaden — Tempo: 1.90
(71.6 Schaden pro Sekunde)
+21 Beweglichkeit
+12 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 22.

Kosmisches Lebensband
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Finger
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 57.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 7 Mana wieder her.

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Pathaleon

Abakus der Ungleichheit
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 64.
Benutzen: Erhöht Ihre Angriffstempowertung 10 Sekunden lang um 260.
2 Minuten Abklingzeit

Babas Umhang des Arkanums
Wird beim Aufheben gebunden
Rücken — Stoff
78 Rüstung
+15 Ausdauer
+15 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 14.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 22.

Manazorn
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Waffenhand — Schwert
60 Rüstung
35 - 113 Schaden — Tempo: 1.80
(41.1 Schaden pro Sekunde)
+24 Ausdauer
+18 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 126.

Schneide des Kosmos
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig — Schwert
130 - 243 Schaden — Tempo: 2.60
(71.7 Schaden pro Sekunde)
+13 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 16.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 30.

Teleskopisches Zielgewehr
Wird beim Aufheben gebunden
Schusswaffe — Schusswaffe
139 - 259 Schaden — Tempo: 3.00
(66.3 Schaden pro Sekunde)
+13 Beweglichkeit
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 28.

Festung der Stürme:

Das Botanikum

Übersichtskarte





Die Instanz auf einen Blick

Ort: In Nethersturm (PC-Games-Weltkarte F, 24)

Eingang: Der Eingang zum Botanikum ist in der Abbildung oben gelb markiert (Draufsicht)

Stufen: 70

Spielzeit: 1,5-2 Stunden

Spieler: 5

Bosse: Kommandant Sarannis
Hochbotaniker Freywinn
Dorngrin der Zarte
Laj
Warpzweig

Optimale Gruppe: Krieger, Priester, Magier, Jäger, Hexenmeister.

Hexenmeister sind in dieser Instanz sehr beliebt, da sie die schweren Dämonen-Gruppen in Abschnitt B durch ihre Fähigkeiten VERSKLAVEN und VERBANNEN deutlich entschärfen. Flächenzauber und VERWANDLUNG sind ebenfalls oft gefragt. Demnach gehört auch ein guter Magier ins Team. Der Krieger erheischt zusätzlichen Respekt der Truppe, wenn er sein Feuerresistenz-Equipment im Gepäck hat, um Dorngrin die Stirn zu bieten. Insgesamt sind hier Fernkämpfer etwas besser geeignet als Nahkampfklassen, da ein paar der Boss-Kämpfe so gestaltet sind, dass Nahkämpfer deutlich mehr Schaden abbekommen. Das wird die Schurken, Offensiv-Krieger und Feral-Druiden nicht freuen, jeder gute Heiler kann aber auch das kompensieren.

Das Botanikum ist die zweite der drei 5-Spieler-Instanzen der Festung der Stürme und auch hier haben Sie es mit allerlei Blutelfen und Dämonen zu tun. Ein vollständiger Durchmarsch dauert deutlich länger als in Mechanar, dafür belohnen Sie insgesamt fünf Bosse mit wertvollen Gegenständen, darunter begehrte Set-Teile des Dungeon-3-Sets. Zwischenzeitlich ist die Anzahl der Gegner in den einzelnen Gruppen so hoch, dass Sie um Klassen mit Crowd-Control-Fähigkeiten nicht herumkommen.

Alle Klassen sind gefordert

Die Boss-Kämpfe sind sehr unterschiedlich, sodass jede Klasse mal mehr und mal weniger zeigen kann, was in ihr steckt. Das Motto heißt in dieser Instanz generell: Schaden, Schaden und nochmals Schaden! Ist der Schadensoutput der gesamten Truppe zu gering, dauert so mancher Kampf einfach zu lange und die Heilfertigkeiten der Gruppe werden überstrapaziert. Vor allem der zweite Boss, Hochbotaniker Freywinn, hat vielen Spielern schon den letzten Nerv geraubt. Für die Gruppe bedeutet das, dass Sie eher auf einen Backup-Heiler verzichten sollten, um eine weitere Schadensklasse mit an Bord zu holen. Es sei denn, der Haupt-Heiler kommt gar nicht alleine zurecht. Im Gegensatz zum Endboss von Arkatraz beispielsweise haben Sie es hier aber bis auf Dorngrin den Hüter ausschließlich mit Boss-Begegnungen zu tun, bei denen ein Heiler völlig genügt. Kleine Besonderheit: Keiner der ersten Bosse ist für ein Vorankommen erforderlich! Haben Sie zum Beispiel Probleme mit dem zweiten Boss, lassen Sie ihn einfach stehen und versuchen sich an den nachfolgenden Bossen. Viel Erfolg!

Quests im Botanikum

Name	Questgeber	Ziele	Besonderheiten
Wie man in Arkatraz einbricht (nicht teilbar)	A'dal (Shattrath)	Das obere und das untere Fragment des Schlüssels von Arkatraz besorgen	Lange Vorquestreihe; beginnt mit der Quest „Kristallsammlung des Konsortiums" in Area 52
Den Schlüsselstein erobern (nicht teilbar)	Erzmagier Vargoth (Nethersturm)	Den Schlüsselstein von Kommandant Sarannis besorgen	Lange Vorquestreihe; beginnt mit der Quest „Der Stab des Erzmagiers" in Area 52

A: Die Blutelfen-Garde



Geübte Spieler machen bereits zu Beginn nichts falsch, wenn ein Friedensbewahrer (2) zwischen zwei Blutelfen-Wachen (1) patrouilliert. Natürlich holen Sie die beiden Blutelfen erst dann zu sich, wenn der Metallklotz in weiter Ferne ist. Die Beschützer der Blutwärter sind einfache Gegner, werfen aber kurz vor ihrem Ableben einen reflektierenden Schild an, der vor allem Magieklassen davon abhält, weiterzuzaubern. Sonst haut man sich die Zaubersprüche selbst um die Ohren. Der Tank muss durch die Spezialschläge der Elfen etwas Arkanschaden einstecken – wenn Sie sich aber die Gegner einzeln vorknöpfen, bereitet dies keine Probleme. Eine ähnliche Situation gilt es ein paar Meter weiter ebenfalls zu bestreiten (3, 4). Dann haben Sie es mit einer Dreier-Gruppe zu tun (5). Die Besonderheit hierbei ist der Heilkundige der Blutwärter, der von einem Priester per GEDANKENKONTROLLE übernommen werden kann, um einzelnen Spielern einen herausragenden Buff zu verpassen. Mehr dazu im Extra-Kasten „Patrick rät". Haben Sie keinen Priester dabei oder wollen Sie auf den Buff verzichten, sollten Sie den Heilkundigen der Blutwärter aus dem Kampf nehmen (VERWANDELN, KOPFNUSS oder Ähnliches) und erst am Ende bekämpfen. Mit diesem Verfahren sollten auch die nächsten Gruppen (6-10) kein Problem sein.

Vögelzüchter

Bei 11 treffen Sie zum ersten Mal auf einen Falkner mit seinen Bluthabichten. Den Falkner VERWANDELN Sie in ein Schaf und kümmern sich dann um die Vögel. Aber Vorsicht: Unvorsichtige Magier/Hexenmeister werden feststellen, dass sich hier mit Flächenzaubern nicht viel Schaden anrichten lässt. Die Vögel haben einfach zu viele Lebenspunkte. Verpassen Sie in dem ganzen Geflatter Symbole und schalten Sie die Vögel nacheinander aus. Der Falkner selbst hat überhaupt keine Spezialangriffe auf Lager. Er ruft nur ab und zu seine Habichte herbei und ruft den Namen eines Spielers, auf den sich die Vögel stürzen sollen.

Der Weg über die Brücke konfrontiert Sie wieder mit einer Patrouillen-Situation. Das Einzige, was es hier zu beachten gilt, ist, dass die Krümmung der Brücke oftmals die Sichtlinie versperrt. Daher sollten sich alle Spieler mitten auf die Brücke stellen, wenn die Gruppen 12 bis 14 bekämpft werden. In Gruppe 14 befindet sich ein Bediensteter. Dieser dreht sich häufig um die eigene Achse und schießt dabei mit dem ARKANHAGEL abwechselnd auf verschiedene Spieler. Das sollten Sie per SCHILDHIEB/TRITT unterbrechen.

Im nächsten Raum gilt es, zwei weitere Falkner/Bluthabichtgruppen zu bekämpfen (15, 16). Hier sollte der Tank aber vorsichtig sein und nicht beide Gruppen gleichzeitig pullen – was sich als schwierig erweist, da sich die Vögel beider Gruppen häufig sehr nahe kommen. Ein Magier kann im richtigen Moment den Falkner VERWANDELN und sich die anstürmenden Vögel vom Krieger per DONNERKNALL abnehmen lassen.

Gruppenbewältigung

Nun sind Sie auch schon fast beim ersten Boss angelangt. Kommandant Sarannis marschiert auf der Brücke auf und ab. Am Anfang der Brücke befinden sich drei Drei-

Die fiesesten Trashmobs

Friedensbewahrer der Sturmschmiede



WAS ER KANN: ARKANE EXPLOSION: 1.200 bis 1.500 Arkanschaden
ARKANSCHLAG: 500 bis 600 Arkanschaden
GEGENMITTEL: Der Tank sollte den Friedensbewahrer abseits der Gruppe beschäftigen. Auch wenn der Tank ausschließlich Arkanschaden abbekommt, lohnt sich Arkanresistenzausrüstung erst im Heroischen Modus.

Heilkundiger der Blutwärter



WAS ER KANN: GROSSE HEILUNG: Heilt seine Kameraden um einen beträchtlichen Betrag
GEDANKENSCHLAG: 1.700 bis 1.900 Schattenschaden
HEILIGER FUROR: Besonderer Stärkungszauber, der bei Übernahme durch des Priesters GEDANKENKONTROLLE auf die Gruppenmitgliederverteilt werden kann. Verleiht 295 zusätzlichen Zauberschaden über 30 Minuten.
GEGENMITTEL: Halten Sie diesen Gegner lange aus dem Kampf, damit er nicht seine Kollegen heilt.

So besiegen Sie:



Kommandant Sarannis

Kommandant Sarannis ist ein relativ leicht zu bewältigender Boss, da der Kampf gegen sie kaum Überraschungen bietet. Sie sollten sie nicht unbedingt dort bekämpfen, wo sie patrouilliert, sondern ein paar Meter davor, wo die Fläche groß genug ist, um die Übersicht zu wahren. Dies ist darin begründet, dass sie ab 40 Prozent ihrer Lebenspunkte vier Helfer erscheinen lässt, die in den Kampf eingreifen. Wenn es Ihnen gelingt, mit dieser einzigen Schwierigkeit fertig zu werden, ist es ein Kinderspiel.

Nachdem Sie die Rampe von Blutelfen bereinigt haben, ohne den Kommandanten anzulocken, bereiten Sie sich auf den Kampf



LEICHTE KOST Zunächst ist der Kampf gegen Kommandant Sarannis reiner Standard, ohne Überraschungen, Tücken oder Gefahren...

er-Gruppen (17-19) und ein Friedensbewahrer (20). Die Dreier-Gruppen sollten Sie auch hier wieder einzeln zu sich heranziehen. Doch aufgepasst: Pullen Sie nur dann, wenn Kommandant Sarannis nicht in der Nähe ist. Ansonsten haben Sie den Boss gleich mit an der Backe. Außerdem sollten Sie Ihre Crowd-Control-Fähigkeiten erst dann einsetzen, wenn die Gegner bei Ihnen sind. VERWANDELN Sie zum Beispiel einen Gegner an Ort und Stelle, kann sich die Verzauberung im falschen Moment lösen – nämlich dann, wenn Sarannis in der Nähe steht. Der einzelne Friedensbewahrer läuft zwischen den Gruppen auf und ab und lässt sich ohne Begleitung anlocken. Ist der Weg frei, geht es der Kommandantin an den Kragen.

Blumenpflücker

Nach dem Kampf führt Sie der Weg zu einem äußerst unangenehmen Platz. Hier stehen die Gegnergruppen nahe beieinander. Zudem patrouillieren zwei Gegner (22, 24) zwischen den Gruppen hin und her und erschweren das Pullen enorm. Wenn Sie wollen, können Sie lediglich die Gruppen 22 und 26 beseitigen und dann ganz an der rechten Seite zwischen den Pflanzen entlanglaufen, um sich die Gruppen in der Mitte zu ersparen. Davon raten wir aber ab, da der Weg an der rechten Seite beschwerlich und nur durch umständliches Springen über ein paar Blumenkübel zu bewältigen ist. Außerdem besteht jederzeit die Gefahr, unabsichtlich weitere Gegner anzulocken. Daher sollten Sie lieber die einzelnen Gruppen mit dem richtigen Timing pullen und in großem Abstand zu den restlichen Gegnern bekämpfen.

Giftige Gegner

Sie bekommen es hier auch mit neuen Gegnern zu tun: Chemiker lassen ab und zu Gift-Phiolen fallen, die Giftwolken erzeugen, aus denen Sie besser heraustreten. Die Botaniker kommen meist in Gesellschaft eines Peitschlings daher, der sein Herrchen beschützt. Außerdem heilen die Botaniker ihre Kollegen, was unterbunden werden sollte. Die Forscher der Sonnensucher haben die meisten Tricks auf Lager: Sie verteilen FEUER-, FROST- und GEDANKENSCHOCKS (Naturschaden) und besitzen einen Giftschild, der bei einem Treffer dem Angreifer Naturschaden zufügt. Magier können dieses Schild per ZAUBERRAUB mopsen und sich damit für zwei Minuten schützen sowie den Tank entlasten.

Vorsicht: immun!

Haben Sie diese Gruppen gemeistert, ist der Weg frei zu einer Gruppe aus lauter kleinen Peitschlingen und einem Geomanten der Sonnensucher (27). Dieser ist immun gegen Crowd-Control-Effekte und muss daher vom Tank angegriffen werden, während ein Magier oder Hexenmeister die kleinen Peitschlinge per Flächenzauber ausradiert. Hier gibt es aber eine Besonderheit: Die Peitschlinge wechseln ihre Resistenzen und sind daher kurzzeitig gegenüber jeglichen Schaden einer Magie-Kategorie immun. So bekommen die Peitschlinge beispielsweise von Zeit zu Zeit ARKANGESTALT und sind daher immun gegen Arkanschaden. Besonders Magier sollten dies beachten, da ansonsten ihre AE-Zauber ins Leere gehen. Halten Sie also verschiedene AE-Zauber bereit, falls ein bestimmter nicht greift. Zudem werden die Peitschlinge stärker, je länger sie leben. Sie sollten aus diesem Grund schnell sterben.

Der Botaniker

Sie sind nun bald beim zweiten Boss, Hochbataniker Freywinn, angelangt. Vorher müssen Sie freilich noch zwei Gruppen aus Chemikern, Forschern oder Botanikern wegräumen (28, 29). Nach dem Boss folgt noch eine weitere Geomanten/Peitschling-Gruppe (30), bevor es in den nächsten Abschnitt geht und Sie zum ersten Mal auf unangenehme Dämonen treffen.



Patrick rät:

Die Heilkundigen der Blutwärter lassen sich von einem Priester Ihrer Gruppe übernehmen. Das ist deshalb praktisch, weil Sie dann die Zauberklassen in Ihrer Gruppe mit dem Buff HEILIGER FUROR versehen können. Dies steigert den Zauberschaden für 30 Minuten um satte 295 Punkte!

Noch besser: Lassen Sie die Gruppen 8 und 10, in denen sich ebenfalls jeweils ein Heilkundiger befindet, stehen (der Priester sollte hier seine GEDANKENBESÄNFTIGUNG einsetzen). Später, wenn die Bosskämpfe haarig werden, laufen Sie zurück und besorgen sich erneut den Buff. So sollte der Endgegner noch leichter fallen!



vor. Der Tank oder wahlweise ein Jäger holt Sarannis weit zur Gruppe zurück, wo sie vom Krieger ordentlich bearbeitet wird. Der Standard-Schaden auf einen Defensiv-Krieger fällt recht gering aus. Allerdings belegt sie den Tank oft mit einem Schwächungszauber, ARKANE RESONANZ, der den erlittenen Arkanschaden um 1.200 Punkte erhöht. Der Schwächungszauber stapelt bis zu dreimal. Dies ist deswegen tückisch, weil Sarannis meist nach dem Wirken des Schwächungszaubers ARKANES VERWÜSTEN wirkt, einen Spezialschlag, der viel Arkanschaden verursacht. Im günstigsten Fall trifft dieser Schlag den Tank dann, wenn der den Debuff nicht besitzt. So erzeugt der Schlag "nur" harmlose 800 bis 1.200 Arkanschaden.

Vier Fäuste gegen ...

Die vier beschworenen Helfer setzen sich aus einem Beschworenen Heilkundigen (Elite-Gegner) sowie drei normalen Blutelfen zusammen. Der Umgang mit diesen zusätzlichen Gegnern ist die eigentliche Schwierigkeit dieses Kampfes, der ansonsten keine Überraschungen bereithält. Sie können nun entweder alle vier zusätzlichen Gegner zunächst ignorieren und per Furcht-Effekte durch den Raum lenken, um sich Zeit zu verschaffen. Oder Sie nehmen den Heiler aus dem Kampf (üblicherweise wird er vom Magier verwandelt) und kümmern sich um die restlichen drei Gegner. Der Heilkundige wirkt seine Zauber nämlich auf den Boss; daher sollten Sie ihn so lange aus dem Kampf heraushalten, bis Sarannis besiegt ist. Im Kampf sollte der Gruppenleiter übrigens immer ein Symbol auf das Ziel setzen, was von allen so schnell wie möglich beseitigt wird. Im Gegensatz zu vielen anderen Boss-Kämpfen verschwinden die vier Blutelfen nicht, wenn der Boss im Staub liegt. Feiern Sie also nicht zu früh, wenn Sarannis niedergestreckt ist.





VERSTÄRKUNG ... bis sie dann vier Helfer beschwört, die den Kampf erschweren. Lassen Sie diese Blutelfen (im Bild rechts) nicht zum Zug kommen.

Kommandant Sarannis
110.000 (Leben)

SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank oder – falls vorhanden – ein Jäger locken Kommandant Sarannis zur Gruppe. Hat der Tank genügend Aggro erzeugt, geben die Schadensklassen alles, um den Kampf nicht lange andauern zu lassen. Doch Vorsicht: Wenn einer der Stoffträger Aggro zieht, ist der Kampf für ihn nach ein, zwei Schlägen der Blutelfen-Dame vorbei. Sobald die vier Helfer erscheinen, sollte der Heiler entweder schnell beseitigt oder verwandelt werden. Ist das Schadenspotenzial der Gruppe hoch genug, können Sie die Helferlein ignorieren und einfach nur per FURCHT oder PSYCHISCHEM SCHREI durch den Raum lenken.

ARKANES VERWÜSTEN
Spezialschlag, der Arkanschaden verursacht und in Kombination mit der ARKANEN RESONANZ wirkt; 1.800 bis 3.100 Arkanschaden

ARKANE RESONANZ
Erhöht den durch Arkanschaden erlittenen Schaden um 1.200 Punkte; ist dreimal stapelbar

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Tanken Sie den Boss. Wenn die erscheinenden Blutelfen zu sehr stören, hilft ein DROHRUF.

Priester:
- Achten Sie auf die Gruppenmitglieder, wenn die Nicht-Elite-Gegner die Gruppe attackieren.

Paladin:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Bleiben Sie die ganze Zeit am Boss.

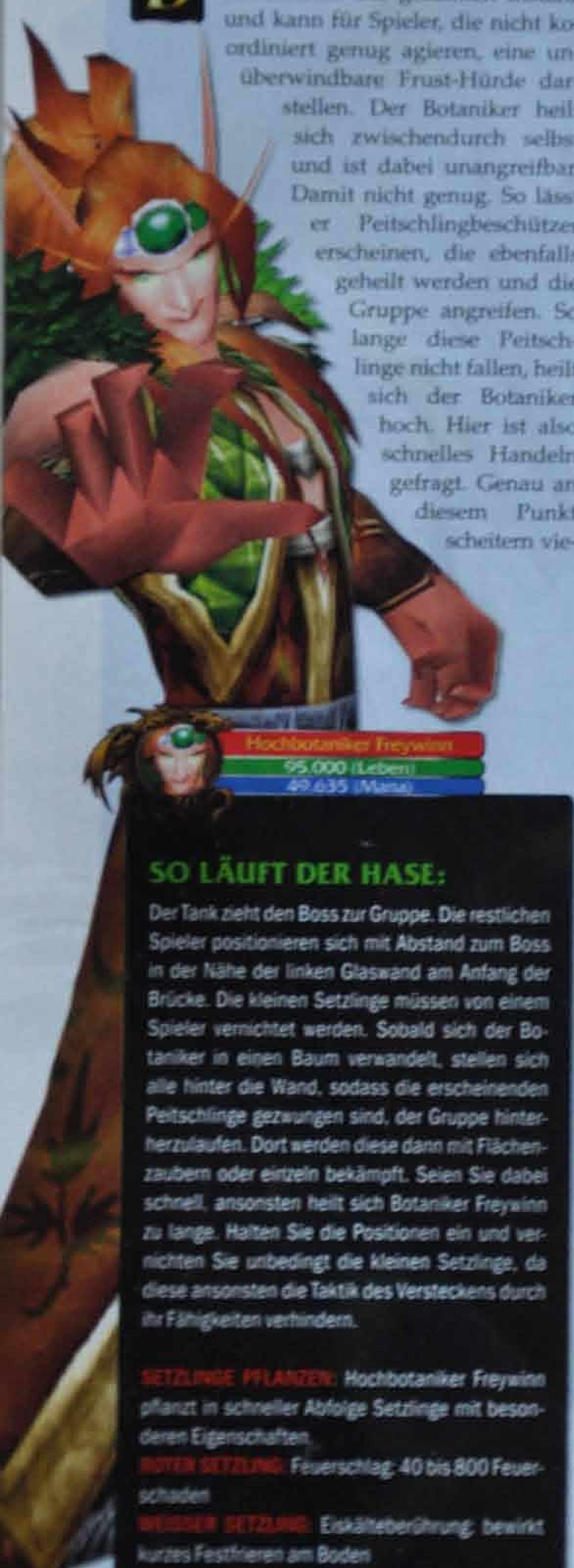
Magier:
- Versuchen Sie, den erscheinenden Heiler zu VERWANDELN.

Hexenmeister:
- Durchgängig Schaden am Boss verursachen

Jäger:
- Entspannen Sie die Situation eventuell mit einer EISKÄLTEFALLE.

So besiegen Sie:

Hochbotaniker Freywinn



Dieser Kampf ist einer der nervenaufreibendsten der gesamten Instanz und kann für Spieler, die nicht koordiniert genug agieren, eine unüberwindbare Frust-Hürde darstellen. Der Botaniker heilt sich zwischendurch selbst und ist dabei unangreifbar. Damit nicht genug. So lässt er Peitschlingbeschützer erscheinen, die ebenfalls geheilt werden und die Gruppe angreifen. So lange diese Peitschlinge nicht fallen, heilt sich der Botaniker hoch. Hier ist also schnelles Handeln gefragt. Genau an diesem Punkt scheitern viele Gruppen. Wir verraten Ihnen, wie Sie am besten vorgehen.

Setzlinge aus der Retorte

Hochbotaniker Freywinn steht am Ende der Brücke bei seinem Kräutergarten und wartet darauf, dass Sie ihn zu sich holen. Tanken Sie ihn am Anfang der Brücke zwischen den Pylonen. Fernkämpfer und Heiler bleiben auf Abstand und stellen sich links neben die unscheinbare Glaswand, was für die gesamte Taktik entscheidend ist. Während des ganzen Kampfes (allerdings nicht, wenn Freywinn in Baum-Form ist) erscheinen kleine Setzlinge, die sich langsam zur Gruppe bewegen und mit ihren Spezialfähigkeiten enorm stören. Die Weißen Setzlinge wirken Frost-Effekte auf die Spieler, die Roten machen direkten Schaden und die Grünen wurzeln einzelne Spieler am Boden fest.

Die Baum-Form

Wenn der Hochbotaniker sich in einen Baum verwandelt, erscheinen drei Peitschlinge, werden von Freywinn, sofern in Reich- und Sichtweite, durch seine GELASSENHEIT geheilt und feuern mit Dornen, die 800 bis 1.000 Schaden verursachen, auf einzelne Spieler. Die Peitschlinge erscheinen allerdings ohne Aggro. Das bedeutet, die nächste vom Heiler gewirkte Heilung lenkt die Peitschlinge sofort auf ihn, was meist das Aus bedeutet. Ergo sollte der Tank die drei Peitschlinge sofort mit Donnerknall an sich binden.

Nun kommt der taktische Teil: Die Positionierung an der Glaswand ist wichtig, damit alle Spieler so schnell wie möglich außerhalb der Sichtlinie gelangen können, wenn die Peitschlingbeschützer auftauchen. Das zwingt diese, zur Gruppe zu laufen, da sie ohne Sichtkontakt keine Dornen auf Spieler verschießen. Einmal hinter der Glasscheibe, können die Peitschlinge aber nicht mehr durch die GELASSENHEIT des Hochbotanikers geheilt werden und können von der Gruppe nun nacheinander oder gemeinsam per Flächenzauber ausradiert werden.

Damit diese Taktik funktioniert, müssen auch während des regulären Kampfes die kleinen Setzlinge vernichtet werden. Diese verzögern vor allem mit ihren bewegungseinschränkenden Fähigkeiten das Verstecken hinter der Glaswand oder verhindern es sogar, was den Heiler sehr schnell ins Jenseits befördern kann, sobald die drei Peitschlinge ihn mit Dornen beharken.

Mannschaftsaufstellung

Je schneller die Peitschlingbeschützer fallen, desto weniger kann sich der Hochbotaniker selbst heilen. Der Kampf wird dadurch deutlich entschärft. Nach jeder Baum-Phase müssen sich alle Spieler wieder so positionieren, dass diese Taktik mehrere Male anwendbar ist. Steht der Tank aber zu weit weg von der Glasscheibe, bekommen sie eventuell Schwierigkeiten, die Peitschlinge bei der nächsten Baum-Phase schnell um die Ecke zu lotsen.



BAUM DES LEBENS In dieser Form ist Freywinn nicht angreifbar und heilt sich selbst.

SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank zieht den Boss zur Gruppe. Die restlichen Spieler positionieren sich mit Abstand zum Boss in der Nähe der linken Glaswand am Anfang der Brücke. Die kleinen Setzlinge müssen von einem Spieler vernichtet werden. Sobald sich der Botaniker in einen Baum verwandelt, stellen sich alle hinter die Wand, sodass die erscheinenden Peitschlinge gezwungen sind, der Gruppe hinterherzulaufen. Dort werden diese dann mit Flächenzaubern oder einzeln bekämpft. Seien Sie dabei schnell, ansonsten heilt sich Botaniker Freywinn zu lange. Halten Sie die Positionen ein und vernichten Sie unbedingt die kleinen Setzlinge, da diese ansonsten die Taktik des Versteckens durch ihr Fähigkeiten verhindern.

SETZLINGE PFLANZEN: Hochbotaniker Freywinn pflanzt in schneller Abfolge Setzlinge mit besonderen Eigenschaften.
ROTER SETZLING: Feuerschlag: 40 bis 800 Feuerschaden
WEISSER SETZLING: Eiskälteberührung: bewirkt kurzes Festfrieren am Boden
GRÜNER SETZLING: Toxische Pollen: 150 bis 350 Naturschaden, verringert das Angriffs- und Bewegungstempo
BLAUER SETZLING: 120 bis 450 physischer Schaden
BAUMGESTALT: Immun gegen jegliche Art von Schaden
GELASSENHEIT: Alle zwei Sekunden um 750 Punkte Heilung

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Ziehen Sie den Botaniker nach jeder Baum-Phase wieder an die richtige Position.

Priester:
- Sie sind zu Beginn jeder Baum-Phase das Ziel der Peitschlinge. Daher: Schnell hinter die Wand!

Schamane:
- Der Kampf kann lange dauern: ausdauernde Totems generell, in den Schadensphasen auf den Botaniker TOTEM DES STÜRMISCHEN ZORNS oder DES WINDZORNS setzen

Druide:
- Rechnen Sie, unabhängig von Ihrer Ausrichtung, mit dem Einsatz von ANREGEN oder einer Wiederbelebung im Kampf.

Paladin:
- Können die kleinen Setzlinge per WEIHE beseitigen

Schurke:
- Der Schurke kümmert sich um die kleinen Setzlinge, die den Kampf erschweren.

Magier:
- Kommen die drei Peitschlinge um die Ecke zur Gruppe, lassen Sie Flächenzauber sprechen.

Hexenmeister:
- Die SAAT DER VERDERBNIS ist ein prima Mittel gegen die nervigen Setzlinge.

Jäger:
- Unterstützen Sie den Kampf gegen die Setzlinge, falls nötig.

B: Die Pflanzen-Zucht



Die fiesesten Trashmobs

Ernter der Netherranke



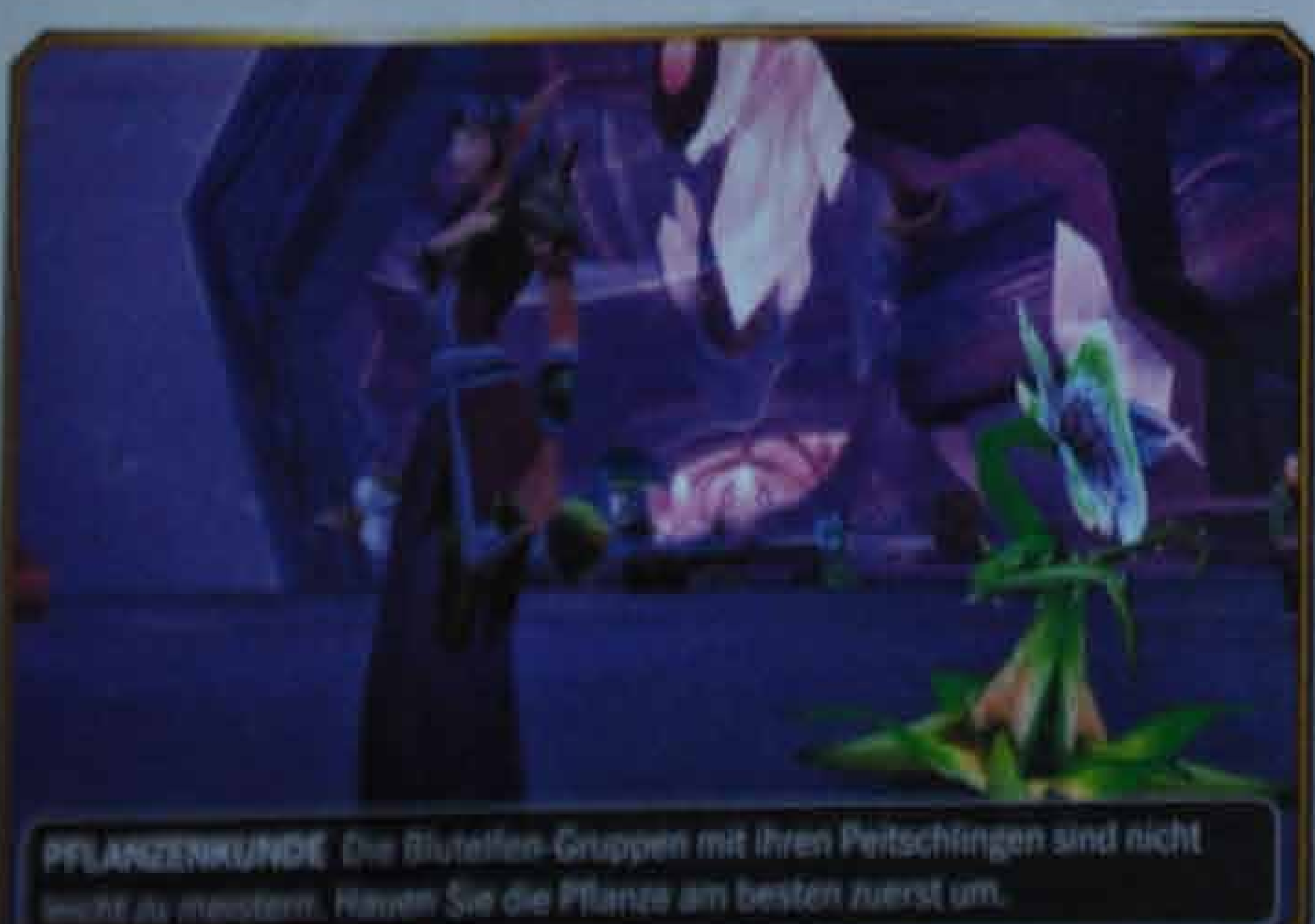
WAS ER KANN: SPALTEN: Trifft alle umstehenden Ziele für 1.700 bis 1.900 physischen Schaden
GEGENMITTEL: Dieser Gegner schlägt hart zu. Der Tank sollte sich bemühen, die Aggro keinesfalls zu verlieren. Alle Stoffträger und Fernkämpfer gehen auf maximale Distanz, um dem SPALTEN zu entgehen, insbesondere wenn Sie es mit mehr als einem dieser Exemplare zu tun haben.

Mutierter Fleischpeitscher



WAS ER KANN: HEIMTÜCKISCHER BISS: 1.600 bis 2.700 Schaden
GEGENMITTEL: Die Gefahr dieser Biester liegt darin, dass man sie für gewöhnlich unterschätzt. Zwar haben sie nur wenige Lebenspunkte, teilen aber kräftig aus. Der HEIMTÜCKISCHE BISS kann so manchen Heiler das Leben kosten, wenn der Tank nicht genügend aufmerksam ist.

In diesem Abschnitt warten neben den bisherigen Peitschlingen und Blutelfen auch Dämonen auf Sie. Die Gruppen sind zahlreich und ihre Beseitigung zeitaufwendig. Doch dafür gibt es noch drei Bosse, die Sie mit Gegenständen belohnen.
Nachdem Sie die beiden Beschützer am Eingang zum nächsten Raum (31) in gewohnter Manier besiegt haben, gilt es, die Dämonen (32 und 33) nacheinander zu sich zu holen. Begeben Sie sich auf keinen Fall zu früh in den Raum, hier befinden sich zu viele Gegner. Die beiden Hetzer der Netherranke (32 und 33) beseitigen Sie nacheinander. Diese schurkenartigen Dämonen hauen schnell zu und haben ihre Waffen mit Tödlichem Gift belegt. Ab und zu wird der Tank mit einem Debuff belegt, der seine Ausdauer um 35 Prozent verringert, darauf muss der Heiler gefasst sein. Sind die Dämonen Geschichte, knöpfen Sie sich die Kanalisierer der Sonnensucher links und rechts vor (34, 36). Diese haben einen unangenehmen AE-Effekt auf Lager, die AURA DER SONNENSUCHER. Von daher verdammen Sie einen der beiden per KOPFNUSS, VERWANDLUNG oder EISKÄLTEFALLE zur kurzzeitigen Hilflosigkeit. Außerdem wirken sie SEELENENTZIEHUNG auf einzelne Spieler, welches



PFLANZENKUNDE Die Blutelfen-Gruppen mit ihren Peitschlingen sind nicht leicht zu meistern. Hauen Sie die Pflanze am besten zuerst um.



WACHABLÖSUNG Vor Dorngrins Thron stehen zwei Gruppen zu je vier Dämonen, die Sie ohne die umherwandernde Blutelfin (siehe Mitte) pullen können.

So besiegen Sie:



Dorngrin der Hüter

Der Kampf gegen Dorngrin den Hüter wird vor allem von einer guten Tank-Heiler-Kombination getragen. Der Schaden auf den Tank ist zwischenzeitlich extrem hoch, sodass Sie es erst gar nicht versuchen sollten, einen Offensiv-Krieger, Heilig-Paladin oder Nicht-Feral-Druiden in Bär-Form tanken zu lassen. In den Phasen, in denen Dorngrin seinen WUTANFALL bekommt, müssen die Heilzauber ohne Unterlass gewirkt werden. Der Kampf wird durch FEUERREGEN und OPFERUNG, die einen Spieler auf einen Altar bannt und ihm Schattenschaden über Zeit zufügt, zusätzlich erschwert.
Der Tank sollte Dorngrin dort angreifen, wo er steht. Lassen Sie ihn ordentlich Aggro aufbauen. Sollte er ausbrechen und einen Stoffträger attackieren, besteht eine große Chance, dass der Kampf frühzeitig vorbei ist.

Die Opferung

Im Kampf wird zeitweilig ein Spieler, der erstens nicht auf der Aggro-Liste ganz oben steht und zweitens in Sichtlinie ist, „geopfert". Das heißt, er wird auf einen Altar hinten im Raum verbannt, ist handlungsunfähig und erleidet acht Sekunden lang pro Sekunde 650 Schattenschaden. Dies sollte den Heiler umgehend zur Heilung veranlassen. Es ist zudem ratsam, möglichst alle Spieler bei guter Gesundheit zu halten. Die Opferung ist der Grund, warum sich der Heiler am besten zwischen Altar und Boss stellt – um den Spieler, der geopfert wird, zu heilen oder mit einem Schild zu versehen.

Aggro-Reset

Sehr wichtig: Direkt nachdem Dorngrin einen Spieler geopfert hat, wird seine Aggro auf alle Spieler zurückgesetzt. Das bedeutet, dass die erste Heilung, der erste Schlag oder Zauber, der nach der OPFERUNG von irgendjemandem gewirkt wird, sofort Aggro erzeugen wird. Geben Sie daher dem Tank ausgiebig Zeit, erneut Aggro aufzubauen, bevor Sie weiter Schaden erzeugen.

Feuer von oben, Schaden am Boden

Dorngrins Höllenfeuer verursacht eine Menge Schaden und sollte alle Spieler, auch den Tank, veranlassen, das Weite zu suchen. Sollte der Krieger am Boss stehen bleiben, erhält er pro Sekunde bis zu 1.300 Feuerschaden, was für den Heiler kaum zu kompensieren ist. Eine gängige Alternativ-Taktik besteht darin, dass der Tank seine Feuerresistenz-Ausrüstung anzieht und dann einfach im Höllenfeuer stehen bleibt. Dies bedeutet zwar immer noch eine Menge Arbeit für den Heiler, der Vorteil besteht aber darin, dass der Tank weiterhin Aggro erzeugen kann und somit Dorngrin deutlich besser an sich

Mana raubt und den Gegner dafür heilt. Unterbrechen Sie diesen Effekt!

Auf engstem Raum

Bedenken Sie, dass der Raum begrenzt ist: Links (35) und bei der Rampe weiter unten (37) befinden sich noch mehr Feinde, die Sie überraschen. Vor allem die beiden Sartyrn (37) sind keine leichten Gegner. Der Ernter der Netherranke schlägt hart zu und wirkt häufig SPALTEN, welches die Spieler mit 1.800 Schaden trifft. Stoffträger gehen daher besser auf Abstand.

Vorsicht: Unsichtbare Patrouille

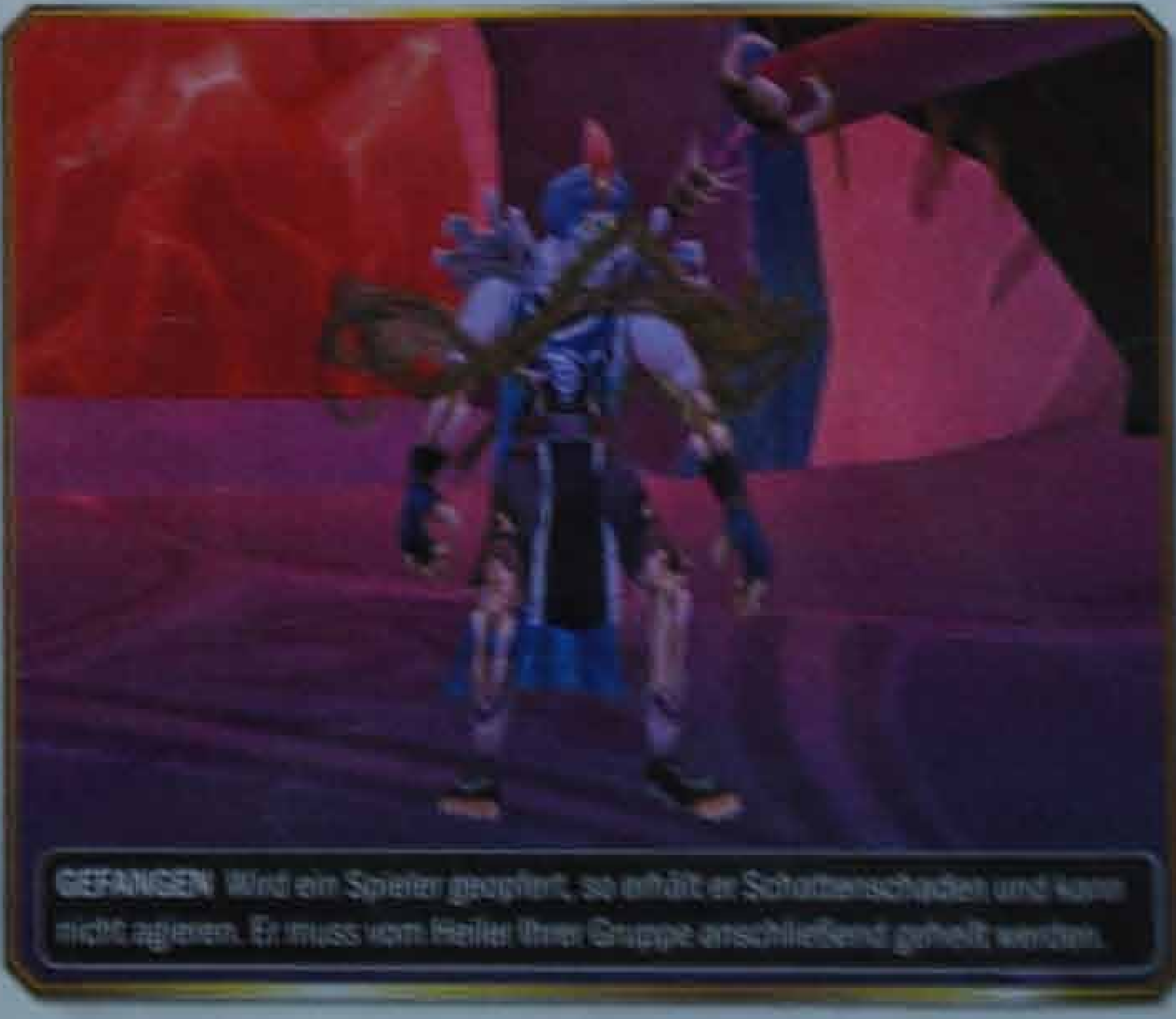
Unten im Raum gilt höchste Wipe-Gefahr: Zwei Zweier-Gruppen streunen hier umher (41), und obwohl deren Positionen in unserer Karte verzeichnet sind, schleichen sie unkontrolliert im Raum herum und greifen oftmals zum ungünstigsten Zeitpunkt in einen bestehenden Kampf mit ein. UNSICHTBARKEIT ENTDECKEN des Hexenmeisters oder LEUCHTFEUER des Jägers sind hier eine große Hilfe. Nachdem auch der letzte Wandertrupp (38) im Staub liegt, wagen Sie sich an die Gruppen 39 und 40.
Diese bestehen aus Hetzern und Erntern der Netherranke. Zwei Probleme gibt es mit diesen Gruppen: 1. Es kommen jeweils alle vier Dämonen, was eine deutlich größere Herausforderung darstellt als die Zweier-Gruppen wenige Minuten zuvor. 2. Müssen Sie die Gruppen im rechten Moment pullen. Die Kanalisierer, die bei jeder Gruppe dabei stehen, stärken die Dämonen von Zeit zu Zeit mit einem Buff, der die Angriffskraft als auch -geschwindigkeit temporär erhöht – gut zu erkennen am roten Leuchten an den Beinen der Dämonen. Holen Sie diese also besser dann zu sich und der Gruppe, wenn der Buff abgelaufen ist. Weil sich hier zwei Ernter in jeder Gruppe befinden können, gehen alle Nicht-Nahkämpfer auf Abstand. Sonst bekommen

Patrick rät:
Die Dämonen-Gruppen 39 und 40 haben es in sich. Haben Sie einen Hexenmeister dabei, sollten Sie einen der Dämonen bannen und den anderen versklaven und mit ihm die restlichen zwei Dämonen attackieren. Mit dieser Taktik sind die Gruppen nur halb so schwer zu bewältigen.





ABSTAND BITTE: Der Krieger tankt Dorngrin auf der Treppe. Fernkämpfer wahren maximalen Abstand, Nahkämpfer heilen sich im Kampf mit Verbänden.



GEFANGEN: Wird ein Spieler geopfert, so erhält er Schattenschaden und kann nicht agieren. Er muss vom Heiler Ihrer Gruppe anschließend geheilt werden.

bindet. Der Tank sollte aber nicht zu viel Ausrüstungsgegenstände mit + Ausdauer, Verteidigung oder Ausweichen/Blocken/Parieren aufgeben. Grund: der WUTANFALL Dorngrins.

Auf die Palme gebracht

Hin und wieder bekommt Dorngrin einen WUTANFALL. Dann wird sein verursachter Schaden um 110 und seine Angriffsgeschwindigkeit um 75 Prozent erhöht. Dies erfordert eine gute Konstitution des Tanks und auch der Heiler muss dann genau aufpassen und sollte nicht manasparend agieren. Wenn Sie die WUTANFALL- und OPFERUNGS-Phasen überstehen und die Gruppe nicht allzu viel Feuerschaden abbekommen, ist auch dieser Kampf kein Problem.

Die Taktik für Faule

Es gibt eine weitere Taktik, bei der die OPFERUNG umgangen werden kann. Dabei muss der Tank Dorngrin so an einer Wand oder Kante positionieren, dass die restlichen Spieler zwar Heilungen auf den Tank wirken können, aber außerhalb der Sichtlinie Dorngrins stehen. So kann Dorngrin niemals seine OPFERUNG wirken. Das Problem bei dieser Taktik ist, dass die Heilung auf den Tank lange und konstant gehalten werden muss und dass alle Schadensklassen eine Zwangspause einlegen. Stimmt die Umsetzung, dauert der Kampf zwar länger, weil einzig der Tank für den Schaden sorgt, aber der Kampf läuft dabei deutlich einfacher und ohne kritische Moment ab. Dorngrin dreht sich zeitweise zu einem Spieler, um OPFERUNG anzusetzen, lässt dann aber wieder davon ab, weil der betroffene Spieler nicht in Sichtlinie ist. Wir empfehlen diese Taktik nur für Spieler, die völlig an diesem Boss verzweifeln, und es ist vorstellbar, dass Blizzard die Voraussetzung der Sichtlinie für die OPFERUNG irgendwann aus dem Spiel entfernt, sodass diese Taktik nicht mehr greifen wird. Davon abgesehen ist diese Taktik auch extrem manaintensiv.





BRUTHITZE Dorngrins HÖLLENFEUER hat schon so manchen Spieler dahingerafft. Nahkämpfer sollten schnell aus dem Feuer, sonst ist der Kampf vorbei.



SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank bearbeitet Dorngrin dort, wo er steht, und der Heiler positioniert sich zwischen Tank und Altar. Sobald ein Spieler geopfert wird, muss dieser Heilung erhalten. Hier ist Vorsicht geboten, da die Aggro von Dorngrin zurückgesetzt wird, direkt nachdem er die OPFERUNG gewirkt hat. Der Tank sollte sich bemühen, die Aggro so schnell wie möglich wiederzuerlangen und gegebenenfalls SPOTT bereithalten. Wenn Dorngrin sein HÖLLENFEUER zaubert, sollten alle Spieler aus diesem herauslaufen. Es sei denn, der Tank hat genügend Feuerresistenz und kann diese Phasen durchstehen. Dann kann er auch direkt am Boss stehen bleiben. In den WUTANFALL-Phasen sind Tank und Heiler stark gefordert: Heilungszauber mit langer Zauberzeit sollten vermieden werden.

OPFERUNG: Spieler wird auf einen Altar verbannt, ist kampfunfähig und erleidet acht Sekunden lang pro Sekunde 650 Schattenschaden
WUTANFALL: Schaden um 110 erhöht, Angriffstempo um 75 % erhöht
HÖLLENFEUER: Kanalisierte Druckwelle: 650 bis 1.300 (je nach Resistenz) Feuerschaden pro Sekunde; dauert fünf Sekunden an

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Feuerresistenz ist anzuraten, besonders wenn Sie im HÖLLENFEUER stehen bleiben wollen

Priester:
- Die ganze Gruppe nimmt eventuell viel Schaden, GEBET DER BESSERUNG ist hier sehr effektiv

Paladin:
- Die AURA DES FEUERSCHUTZES nicht vergessen!

Schamane:
- Ist kein Paladin zur Hand, setzen Sie ein TOTEM DES FEUERSCHUTZES. Bei kurzer Kampfdauer eher schadenssteigernde Totems setzen.

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Nehmen Sie zu viel Schaden, dann laufen Sie kurz aus dem Kampf und benutzen einen Verband, um den Heiler zu entlasten.

Magier:
- Maximaler Schaden auf den Boss

Hexenmeister:
- Ebenfalls alle Schadensregister ziehen

Jäger:
- Selbiges gilt für den Jäger. Streuen Sie ein oder zwei TOTSTELLEN mit ein, sollten Sie keine Aggro-Probleme bekommen.

So besiegen Sie:

Laj

Der Kampf gegen Laj ist einer der leichten der Instanz. Es handelt sich bei ihm um einen Peitschling, der zwischen verschiedenen Magieresistenzen hin und her wechselt, einen Debuff auf den Tank verteilt, der den erlittenen Schaden erhöht, und regelmäßig zwei Peitschlinge beschwört, die ihm zur Seite stehen. Der Schaden auf die Gruppe ist zwar nicht gerade gering, ein guter Heiler kann das aber problemlos ausbügeln.

Weg mit dem Unkraut

Ein wenig Schadenspotenzial ist hier schon gefordert. Der Knackpunkt des Kampfes besteht darin, die beiden erscheinenden Peitschlinge auszuschalten, weil sie sämtliche Spezialattacken auf alle Gruppenmit-



MUTATIONEN Der Dornschinder links setzt Ihrer Gruppe zu, während der Tank im Hintergrund Laj bekämpft. Lassen Sie den Dornschinder nicht unbeachtet.

Sie das SPALTEN beider Dämonen ab. Sind beide Dämonengruppen dahingerafft, gilt es noch, die Kanalisierer zu töten. Dann schnappen Sie sich Dorngrin den Hüter.

Neue Gegner

Dorngrin ist besiegt, also auf zum nächsten Raum. Falls Sie die Dämonen in Verstohlenheit (41) noch nicht entdeckt haben, könnten Sie nun von ihnen überrascht werden. Sonst versperrt Ihnen nur noch eine Zweier-Gruppe aus Blutwärtern den Weg (42), die Sie mittlerweile im Schlaf besiegen.

Der folgende Raum ist wieder gespickt mit Blutelfen-Gruppen, alle in Begleitung von zwei Fleischpeitschern. Diese haben wenige Lebenspunkte, hauen aber recht hart zu. Neu sind hier auch Kräuterkundige und Genbinder der Sonnensucher, beides sehr unangenehme Zeitgenossen. Die Genbinder wirken Zonen des TOD UND ZERFALLS, die beim Betreten alle zwei Sekunden sehr viel Schattenschaden verursachen (bis zu 2.200). Die Kräuterkundigen hingegen verwandeln einzelne Spieler oder WURZELN sie am Boden fest. Die Kombination aus WURZELN und TOD UND ZERFALL ist tödlich. Sehen sie daher zu, dass der Genbinder so schnell wie möglich das Zeitliche segnet.

Schon wieder: GEDANKENKONTROLLE

Alternativ wird der Genbinder vom Priester per GEDANKENKONTROLLE auf seine Kollegen losgelassen und im Anschluss getötet. Sofern die GEDANKENKONTROLLE nicht bricht, was aber leider oft passiert, ist diese Methode sehr effektiv, da man nun die Gegner per TOD UND ZERFALL leicht erledigt.

Nichts für Vegetarier

Zwei weitere Blutwärter blockieren den Weg zum vorletzten Raum, wo schon der nächste Boss auf Sie wartet. Bevor Sie zum Angriff auf Laj blasen, müssen Sie den unübersichtlichen Raum noch gründlich reinigen. Allerlei Fleischbestien-Gruppen wuseln hier herum: Mutierte Schrecken und Furchtkreischer, die sich leider nicht per Crowd-Control-Mittel kaltstellen lassen. Die Furchtkreischer, der Name lässt es vermuten, wirken FURCHT und lenken die Spieler gern in die nächste Gegnergruppe. Verhindern Sie dies, indem Sie in großem Abstand zu allen anderen Fleischbestien-Gruppen kämpfen. Der Tank muss hier ganze Arbeit leisten, da die mutierten Biester sehr hart zuschlagen und sich nach gewirkter FURCHT gern auf den Heiler stürzen.

Nach Laj werden nur noch die Blumen-Gruppen (48, 49) kurz vor Warpzweig an den beiden Seiten links und rechts mit Flächenzaubern weggefegt. Dann kann der finale Kampf beginnen. *(pm)*



BLÜMCHEN Die Pflanzengruppen kurz vor Warpzweig sind lächerlich einfach per Flächenzauber zu beseitigen. Den Magier wird's freuen.



BAUM-ALARM Links und rechts kommen die Schösslinge angewandert, die Sie, je nach Feuerkraft, entweder ignorieren oder nacheinander beseitigen.

glieder ausführen. Und wie immer haben sie meistens den Heiler im Visier.

Schadensaufteilung

Laj befindet sich auf einem Sockel, auf den er sich von Zeit zu Zeit wieder zurückteleportiert. Er sollte dort, wo er steht, bekämpft werden. Zwei weitere Portale geben ab und zu zwei Peitschlinge frei, die sich meist mit Fernkampfangriffen auf die Gruppe stürzen. Der Gruppenanführer sollte auf einen der Peitschlinge ein Symbol setzen, damit die anderen Spieler Bescheid wissen, welcher der beiden zuerst zu beseitigen ist. Teilen Sie die Schadensklassen in zwei verschiedene Gruppen ein: Die einen machen fortwährend Schaden auf den Boss, während die anderen die Peitschlinge töten. Wie viele Spieler sich um die Peitschlinge kümmern, das hängt davon ab, wie schnell sie diese beseitigen: Oftmals reichen zwei Fernkämpfer aus, unter Umständen kommt sogar ein Spieler mit den mutierten Pflanzen zurecht. Sprechen Sie sich während des laufenden Kampfes ab und versuchen Sie herauszufinden, welche Spieler über- oder unterfordert sind. So teilen Sie das Schadenspotenzial perfekt ein.

Farbe bekennen

Laj selbst wechselt ständig seine Farbe und kündigt damit seine Resistenz gegen bestimmte Magieschulen an: Rot (Feuer), Blau (Frost) und Grün (Natur) sind die entscheidenden Farben. Besonders Magier sollten ihre Angriffe darauf abstimmen, um kein wertvolles Mana zu vergeuden. Diese Resistenzen stellen aber kein ernsthaftes Problem dar, vor allem nicht, wenn Sie viele Nahkämpfer in der Gruppe haben.
Sein Spezialangriff HAUEN gewährt Laj oft einen Extra-Schlag, aber auch hier halten sich die Schadensspitzen in Grenzen. Der Tank erleidet zudem Naturschaden über die Krankheit ALLERGISCHE REAKTION, die aber aufgehoben werden kann. Sollte sie auch, da sie den erlittenen Schaden des Tanks zusätzlich zum Naturschaden-Effekt erhöht.

Die Peitschlinge können unterschiedlicher Natur sein und die Gruppe entweder mit GEDANKENSCHINDEN oder mit DORNENSCHIESSEN beharken. Der Nahkampfschaden dieser Biester ist aber recht gering. Außerdem können Sie einen der beiden verwandeln, um den Schaden auf die Gruppe zu minimieren. Solange sich die Spieler um diese Peitschlinge kümmern, sollte der Kampf nicht außer Kontrolle geraten.





FARBENSPIEL Laj wechselt häufig die Farbe und gibt damit die Resistenz gegen bestimmte Magiearten preis. Hier: Blau = Resistenz gegen Frostzauber.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Tanken Sie Laj einfach dort, wo er steht.

Priester:
- Durch die Dornschinder nimmt nicht nur der Tank Schaden. Stellen Sie sich so hin, dass Sie alles im Blick haben.

Paladin:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Je nach Ausrichtung heilen, tanken oder Schaden verursachen

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Bleiben Sie besser am Boss, dann haben Sie keine Laufwege beim Töten der Dornschinder. Am Boss ist Ihr Schadenspotenzial sowieso am besten aufgehoben.

Magier:
- Wenn dafür vorgesehen, beseitigen Sie die Dornschinder.

Hexenmeister:
- Wenn dafür vorgesehen, beseitigen Sie die Dornschinder.

Jäger:
- Jäger können die Dornschinder besonders gut unter Beschuss nehmen. Stellen Sie sich so hin, dass beide Portale in Schussreichweite sind.



SO LÄUFT DER HASE:

Laj wird auf der Plattform bekämpft, auf der er steht. Der Rest der Truppe verteilt sich ein wenig. Vor allem die Spieler, die sich um die Peitschlinge kümmern, stehen so, dass sie alle Plattformen erreichen. Die Zauberkundigen achten auf die Resistenzen von Laj, die ALLERGISCHE REAKTION sollte ständig entfernt werden und die beiden Peitschlinge müssen schnell fallen und daran gehindert werden, auf den Heiler einzudreschen. Das ist das Erfolgsrezept für diesen Kampf.

HAUEN: Ein Extra-Angriff
RESISTENZ GEGEN MAGIESCHULEN: Rot (Feuer), Blau (Frost), Grün (Natur), Schwarz (Schatten)
ALLERGISCHE REAKTION: Erhöht den erlittenen Schaden um 500; fügt Naturschaden zu



So besiegen Sie:

Warpzweig

Warpzweig ist, was die Taktik anbelangt, einer der leichteren Bosse der 5-Spieler-Instanzen. Denn wenn Sie über genügend Feuerkraft verfügen, hauen Sie ihn einfach um, ohne irgendetwas beachten zu müssen. Da dafür aber schon recht hochwertige Ausrüstungsgegenstände notwendig sind, ist es eher wahrscheinlich, dass Sie sich mit den Umständen dieses Kampfes auseinandersetzen müssen.

Der Knackpunkt: Die Bäume

Das Hauptproblem des Kampfes ist folgendes: Warpzweig ruft – wie könnte es anders sein – Helfer zu sich, die zunächst die Gruppe attackieren und ihn dann um den Betrag ihrer eigenen Trefferpunkte heilen. Da dies den an Warpzweig verrichteten Schaden natürlich wieder zunichte macht, muss es verhindert werden. Ferner besitzt Warpzweig noch zwei AE-Effekte, die Ihre Gruppe zusätzlich belasten.

Doch zunächst zu den beschworenen Helferlein. Warpzweig beschwört sechs Schösslinge, die nach ungefähr 20 bis 25 Sekunden auf Warpzweig zulaufen und ihn heilen. Je weniger dies tun, desto besser – was im Klartext heißt, dass Sie viele von ihnen um die Ecke bringen sollten. Die Schösslinge erscheinen kreisförmig um den großen Platz und laufen von allen Seiten auf die Mitte zu. Alle Spieler bis auf den Heiler und Tank sollten sich daran beteiligen, die Schösslinge zu bekämpfen.

Hier kommen zwei Schwierigkeiten ins Spiel. Die eine lässt sich nicht vermeiden: Warpzweig verschießt sporadisch seine ARKANE SALVE, einzelne Arkane Schüsse, die 1.700 bis 2.100 Arkanschaden verursachen, auf alle Spieler. Dieser Schaden muss einfach nur durch zügiges Heilen ausgeglichen werden. Deutlich unangenehmer ist jedoch sein STAMPFEN, ein ungefähr 30 Meter weit reichender Flächenangriff, der die Spieler für 1.300 bis 2.500 Schaden trifft, sie für fünf Sekunden betäubt und den erlittenen Schaden um 550 erhöht. Das stellt die Gruppe vor mehrere Probleme: 1. Der Tank kann keine Aggro aufbauen, wenn er betäubt ist. Sollten die Fernkämpfer weiterhin alles geben, weil sie das STAMPFEN nicht getroffen hat, kann es passieren, dass sie Aggro ziehen und von Warpzweig zerlegt werden. 2. Steht der Heiler in Reichweite des STAMPFENS, so ist er für fünf Sekunden handlungsunfähig – und fünf Sekunden können lang sein. Unter Umständen lässt in genau diesen fünf Sekunden ein Spieler sein Leben und dann wird's eng. Der Heiler sollte also immer bemüht sein, außerhalb der Reichweite des STAMPFENS zu stehen. Aber nicht nur er, auch die anderen Spieler müssen genug Abstand halten. Ansonsten geht wertvolle Zeit verloren, in der Schaden ausgeteilt werden kann. Schwierig wird dies allerdings, wenn Sie überwiegend Nahkämpfer in der Gruppe haben, da diese permanent vom STAMPFEN betroffen sind. Das bringt den Heiler ordentlich ins Schwitzen. Wenn möglich, sollten Sie deshalb Ihre Truppe so einteilen, dass sich die Nahkämpfer um die Schösslinge und die Fernkämpfer um Warpzweig kümmern.

Wagen Sie ruhig einen Versuch, bei dem Sie die beschworenen Bäume ignorieren und allen Schaden auf den Boss fokussieren. Vielleicht reicht ja das Schadenspotenzial der Gruppe aus, um diese Taktik zu fahren. Sollte sich abzeichnen, dass eine andere Taktik ratsamer ist, lässt sich das Gefecht einfach zurücksetzen, indem alle Gruppenmitglieder über die Brücke wieder aus dem Raum laufen. Dann lässt Warpzweig vom Kampf ab und stellt sich mit voller Lebensenergie wieder auf seine ursprüngliche Stelle. Jetzt können Sie einen erneuten Versuch wagen.

SO LÄUFT DER HASE:

Warpzweig wird üblicherweise in der Mitte des Raumes bekämpft. Die Fernkämpfer und Heiler sollten maximalen Abstand wahren, um dem STAMPFEN zu entgehen. Nun können Sie entweder die erscheinenden Schösslinge ignorieren und in Kauf nehmen, dass sich Warpzweig durch diese selbst heilt, oder Sie teilen ein paar Spieler ein, die sich um die Schösslinge kümmern. Entscheiden Sie sich für die zweite Strategie, müssen Sie bedenken, dass die sechs Schösslinge von allen Seiten erscheinen und daher nicht immer in Reichweite sind. Daher ist es ratsam, die Fernkämpfer etwas zu verteilen, damit sie sowohl Schaden auf Warpzweig als auch auf die erscheinenden Schösslinge machen können. Nahkämpfer haben es hier nicht leicht: Am Boss stehend, benötigen sie einiges an Heilung, und für die Schösslinge eingeteilt, haben sie recht lange Laufwege. Nehmen Sie alternativ die zusätzliche Heilung auf den Nahkämpfer in Kauf und lassen Sie die Schösslinge von den Fernkämpfern beseitigen. Sollte sich eine Niederlage abzeichnen, können Sie durch das Verlassen des Raumes den Kampf zurücksetzen und einen neuen Versuch starten.

STAMPFEN: Verursacht 1.300 bis 2.500 Schaden, betäubt die Spieler für fünf Sekunden und erhöht den erlittenen Schaden um 550

ARKANE SALVE: Trifft einzelne Spieler mit drei bis vier Arkanen Geschossen, verursachen 1.500 bis zu 2.400 Arkanschaden insgesamt, mit drei bis vier Schüssen

SCHÖSSLINGE BESCHWÖREN: Sechs Schösslinge werden herbeigerufen, die Warpzweig nach ungefähr 20 Sekunden um den Betrag ihrer Trefferpunkte heilen. Ein Schössling hat ungefähr 3.000 Lebenspunkte.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Als Tank bleiben Sie die ganze Zeit an Warpzweig kleben, egal was passiert.

Priester:
- Bleiben Sie außer Reichweite des STAMPFENS!

Paladin:
- Je nach Ausrichtung heilend eingreifen oder Schaden austeilen, am besten an den Schösslingen

Schamane:
- Je nach Taktik die richtigen Totems setzen. Soll der Boss schnell fallen, dann TOTEM DES STÜRMISCHEN ZORNS und TOTEM DES WINDZORNS benutzen

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden austeilen

Schurke:
- Wenn der Heiler damit zurechtkommt, bleiben Sie die ganze Zeit am Boss.

Magier:
- Mit genügend Abstand dem Boss zusetzen

Hexenmeister:
- Ebenso wie der Magier: Je nach Taktik den Boss oder die Schösslinge bearbeiten

Jäger:
- Mit dem MAL DES JÄGERS den Schössling kennzeichnen, der zuerst fallen soll

Und das können Sie abgreifen

Sarannis

Buchband des Lichtbringers (30,77 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Relikt Buchband
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die von ‚Heiliges Licht' verursachte Heilung um bis zu 87.

Prismatische Fäustlinge der Heilung (29,37 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände Stoff
97 Rüstung
+23 Ausdauer
+26 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 55.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 7 Mana wieder her.

Rächer (27,66 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig Schwert
75 - 140 Schaden Tempo: 1.50
(71.7 Schaden pro Sekunde)
Benötigt Stufe 70
Trefferchance: Stiehlt dem feindlichen Ziel 105 bis 125 Leben.

Überragende Mantelung der Jagd (29,60 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter Schwere Rüstung
489 Rüstung
+21 Ausdauer
+23 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 21.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 48.

Freywinn

Kriegsklingen des Sturmrächers (17,39 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Nebenhand Faustwaffe
80 - 149 Schaden Tempo: 1.60
(71.6 Schaden pro Sekunde)
+13 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 21.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 22.

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

(… %) = Dropchance

Verzauberter Thoriumwandler (16,62 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+27 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Ihre Ausweichwertung um 21.
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 16.

Energisarmwickel (16,96 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände Stoff
97 Rüstung
+27 Ausdauer
+26 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 34.

Dorngrin

Arkanes Netherband (17,86 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Finger
+18 Ausdauer
+18 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 21.
Anlegen: Erhöht Ihre Zauberdurchschlagskraft um 15.

Drachenstab des Träumers (13,85 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig Stab
106 - 196 Schaden Tempo: 2.40
(62.9 Schaden pro Sekunde)
+46 Stärke
+27 Beweglichkeit
+28 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft in Katzengestalt, Bärengestalt, Terrorbärengestalt oder Mondkingestalt um 423.

Runenverzierter Dolch des Trosts (19,23 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Waffenhand Dolch
29 - 94 Schaden Tempo: 1.50
(41.0 Schaden pro Sekunde)
+24 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Ihre Abhärtungswertung um 21.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 227.

Laj

Stiefel der Sandstürme (19,10 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße Leder
201 Rüstung
+30 Ausdauer
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Trefferwertung +3
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 19.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 40.

Schiftung des Rechtschaffenen (18,32 %)
Schiftung des Rechtschaffenen
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter Platte
873 Rüstung
+22 Ausdauer
+22 Intelligenz
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Verteidigungswertung +3
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 20.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 15.
Rüstung des Rechtschaffenen

Warpzweig

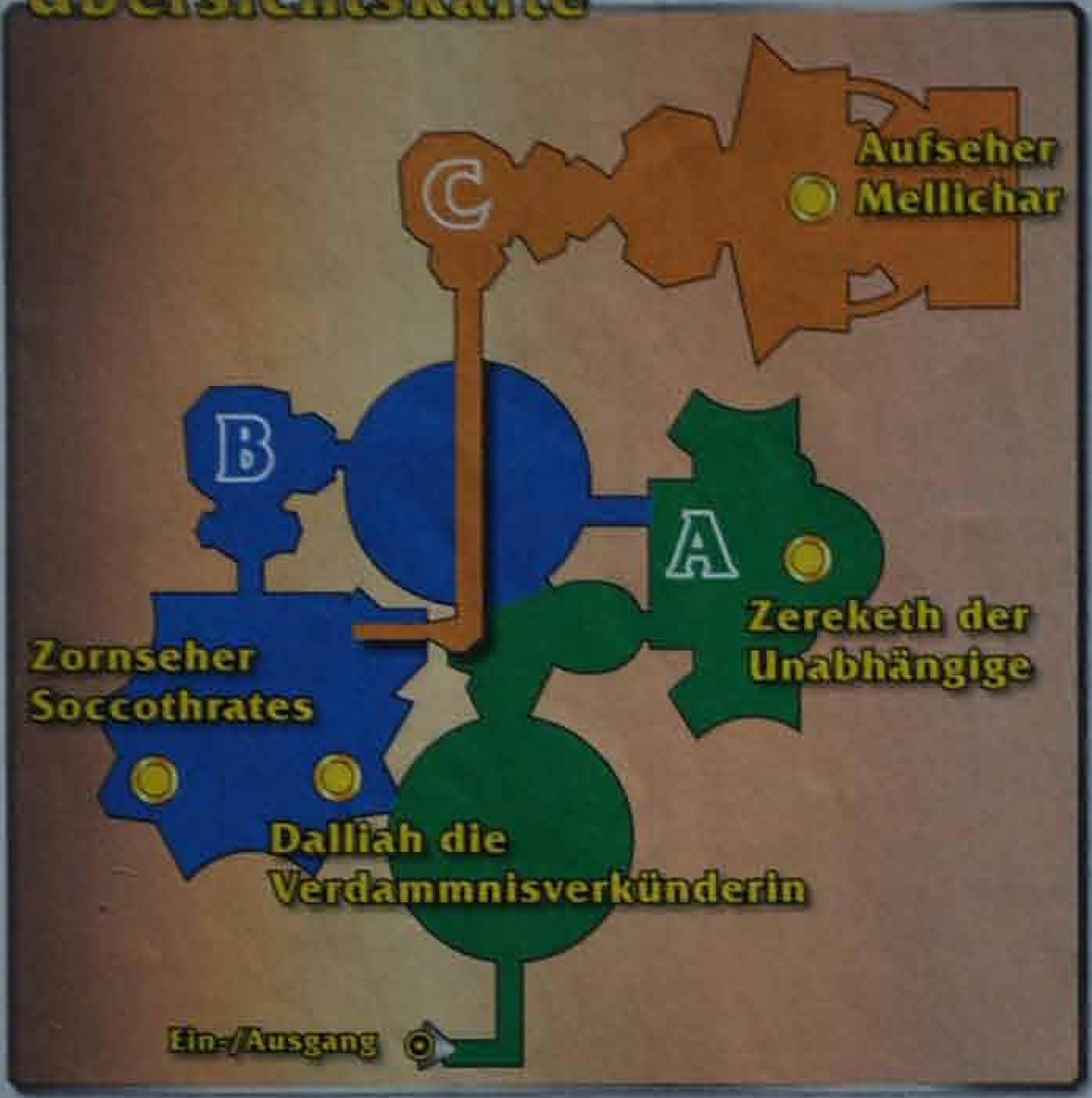
Reif des unendlichen Segens (13,25 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Beim Wirken eines Zaubers besteht die Chance, dass 15 Sekunden lang 15 % Ihrer Manaregeneration während des Zauberwirkens weiterläuft.
Benutzen: Erhöht Ihre Willenskraft 20 Sekunden lang um 130.
2 Minuten Abklingzeit

Dorn des Warpzweigs (10,42 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig Dolch
74 - 112 Schaden Tempo: 1.30
(71.5 Schaden pro Sekunde)
+16 Beweglichkeit
+13 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 15.

Festung der Stürme:

Arkatraz

Übersichtskarte



Die Instanz auf einen Blick

Festung der Stürme

Ort: In Nethersturm, (PC-Games-Weltkarte F, 24)

Eingang: Der Eingang zu Arkatraz ist in der Abbildung rechts gelb markiert (Draufsicht)



Stufen: 70

Spielzeit: 1,5 - 5 Stunden

Spieler: 5

Bosse: Zereketh der Unabhängige
Dalliah die Verdammnisverkünderin
Zornseher Soccothrates
Herold Horizontiss

Optimale Gruppe: Krieger, Priester, Magier, Schurke, Schamane/Hexenmeister.

Arkatraz ist bevölkert mit den unterschiedlichsten Monstern. Crowd-Control-Effekte sind hier ausnahmsweise nicht so sehr gefragt, dafür gibt es allerlei magische Finessen, Krankheiten, Gifte zu bannen/entfernen. Trotz des teilweise hohen Arkanschadens lohnt sich die entsprechende Resistenz-Ausrüstung nicht, da Sie sonst auf Schadenspotenzial verzichten. Unabdingbar: Ein guter Heiler. Ansonsten wird der Endkampf zur Tortur! Kann ein zweiter Spieler unterstützend mitheilen, ist das an vielen Stellen der Instanz von Vorteil. Magier und Hexenmeister dürfen häufig ihre Flächenzauber sprechen lassen.

Arkatraz ist die schwierigste und letzte der Fünf-Spieler-Instanzen der Festung der Stürme. Hier warten Gegner, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten: Metallische Wachen, Blutelfen, Schattengeister, Dämonen, Fleischbestien und viele mehr. Eingespielte Gildengruppen haben es in dieser Instanz deutlich leichter, da viel Teamplay von Nöten ist. Vor allem der Endgegner verlangt Ihrer Gruppe einiges an Schweiß und Tränen ab! Doch der Aufwand lohnt sich: Die schwerste Fünf-Spieler-Instanz des Add-ons wartet mit hervorragenden Belohnungen auf.

Mindestens einer aus Ihrer Truppe muss im Besitz des Schlüssels für Arkatraz sein. Es empfiehlt sich aber, dass mehrere den Schlüssel haben, denn auf Dauer ist es sehr nervig, wenn Ihr persönlicher Schlüsselmeister jedesmal nach einem Wipe zum Instanzeingang latschen muss, um seinen Mitspielern die Tür zu öffnen. Wie Sie an den Schlüssel gelangen, verrät Ihnen der Questkasten.

Thema Ruf: In allen drei Instanzen der Festung der Stürme bekommen Sie bei der Fraktion Sha'tar für jeden getöteten Kontrahenten bis zur Stufe „Ehrfürchtig" Rufpunkte. Wenn Ihnen der Ruf bei den Sha'tar wichtig ist, können Sie neben Arkatraz also auch Mechanar oder das Botanikum belagern.

Die Instanzen der Festung der Stürme lassen sich im Heroischen Modus spielen, sofern sämtliche Spieler die Rufstufe „Respektvoll" erlangt und sich damit den dafür benötigten Schlüssel bei den Shat'tar verdient haben.

Quests in Arkatraz

Name	Questgeber	Ziele	Besonderheiten
Die Prüfung der Naaru: Zuverlässigkeit (nicht teilbar)	A'dal (Zentrum von Shattrath)	Millhaus Manasturm muss während des Endkampfs überleben	Nur im Schwierigkeitsgrad „Heroisch" durchführbar. Gilt als Zugangsquest zur Schlachtzugs-Instanz „Auge des Sturms"
Ein mysteriöses Omen (nicht teilbar)	Seher Udalo (in Arkatraz)	Kehrt zu Akama im Schattenmondtal zurück	Vorquest: Seher Udalo
Herold der Verdammnis (nicht teilbar)	A'dal (Zentrum von Shattrath)	Tötet Herold Horizontiss	Vorquest: Wie man in Arkatraz einbricht
Seher Udalo (nicht teilbar)	Akama (Schattenmondtal)	Seher Udalo in Arkatraz finden	Beginnt bei „Schrifttafeln von Baa'ri" im Schattenmondtal
Wie man in Arkatraz einbricht (nicht teilbar)	A'dal (Zentrum von Shattrath)	Den Schlüssel zur Instanz Arkatraz erlangen (Endgegner des Botanikums und von Mechanar töten und die Schlüsselfragmente looten)	Beginnt bei „Kristallsammlung des Konsortiums" in Nethersturm

A: Stasisblock Trion



Zu Beginn der Instanz treffen Sie auf Wächter von Arkatraz: Blutelfen-Bogenschützen, die mit herannahenden Fleischbestien kämpfen. Nehmen Sie sich die Gruppen einzeln vor (1 und 2). Die Blutelfen wehren sich mit FEUERBRAND-PFEILEN und AUFGELADENEN SCHÜSSEN, die ARKANE EXPLOSIONEN verursachen. Das ist nur dann tragisch, wenn Sie alle auf einem Haufen stehen und sich wehrlos beschießen lassen. Diese Gegner sollten aber fix umfallen. Am Ende des Raums kämpfen ein paar Verteidiger von Arkatraz gegen die herannahenden Fleischbestien (3). Wenn Sie sich mit den Verteidigern anlegen, greifen die Bestien oft mit in den Kampf ein (4). Die Verteidiger sind ebenfalls keine starken Widersacher und können bis auf ein paar Spezialschläge, die Feuerschaden verursachen (FLAMMENDE WAFFE: 50 bis 100 Feuerschaden pro Schlag, FEUERBRAND: 450 Feuerschaden), nicht viel.

Unangenehme Fleischbestien

Die Fleischviecher sind allerdings eher von der unangenehmen Sorte. In der Regel ha-



Patrick rät:

Gerade in den ersten Räumen müssen die Gegnergruppen mit viel Bedacht gepullt werden. Der Tank sollte sich viel Zeit lassen, um den richtigen Moment abzupassen. Der zweite große Raum (Punkt 10), in dem sich auch der erste Boss befindet, ist gespickt mit Gegnern und völlig unübersichtlich. Befindet sich ein Jäger in Ihrer Gruppe, lassen Sie lieber ihn pullen: Kommen zu viele Gegner, kann er die Situation immer noch mit TOTSTELLEN beruhigen.

Die fiesesten Trashmobs

Proteanalptraum



WAS ER KANN: ANSTECKENDES GIFT: Trifft mehrere Spieler mit 550 Naturschaden.
SCHLÜPFEN: Verursacht ENTSTEHUNG beim Ziel: 1.000 Naturschaden und das Schlüpfen mehrerer Proteanbrut-Würmer.
KLAFFENDES MAUL: 800 bis 1.100 Schaden plus ein DoT (250 bis 350 Schaden alle drei Sekunden 15 Sekunden lang).
GEGENMITTEL: Das große Biest muss vom Tank beschäftigt werden. Der mit SCHLÜPFEN belegte Spieler benötigt etwas Heilung. Die Proteanbrut lässt sich leicht mit Flächenzaubern wegfegen.

Entropisches Auge



WAS ER KANN: ÄTZGIFT: Alle fünf Sekunden 720 bis 930 Naturschaden, Rüstung um 5.000 Punkte verringert.
WELKBERÜHRUNG: Alle zehn Sekunden werden 460 Schattenschaden und 460 Mana abgezogen.
SCHRUMPFEN: Stärke und Ausdauer um 74 verringert.
NEKROTISCHES GIFT: Heileffekte um 45 Prozent vermindert.
CHAOSATEM: Kegelförmiger Atem, verringert die Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit.
ARKANBLITZ: 1.100 bis 1.400 Arkanschaden.
GEGENMITTEL: Ein Gegner mit unendlich vielen Fähigkeiten. Viele lassen sich entfernen (KRANKHEIT AUFHEBEN, MAGIEBANNUNG, VERGIFTUNG AUFHEBEN) und machen den Gegner damit um einiges leichter.

Todeswächter



WAS ER KANN: TENTAKELSPALTEN: Trifft mehrere Ziele mit 1.000 bis 2.200 physischem Schaden.
BLUTSAUGER: Kanalisiert, zieht dem Ziel 850 Gesundheit per Schattenschaden ab und heilt den Todeswächter.
TODESZÄHLER: Countdown, wenn der Todeswächter kurz vorm Ableben steht. Lebt er noch, wenn der Countdown abläuft, erleiden alle Spieler 4.000 bis 5.000 Schaden.
GEGENMITTEL: Ist der Countdown aktiv, sollte alles an Schaden rausgehauen werden, was nur möglich ist. Den BLUTSAUGER kann man entfernen (Magie).

So besiegen Sie:

Zereketh der Unabhängige

Bei diesem Kampf ist vor allem eine Menge Schattenschaden zu erwarten. Dennoch lohnen sich Ausrüstungsgegenstände mit Schattenresistenz nicht wirklich, da Sie dadurch wiederum auf zu viel Schadenspotenzial verzichten. Denn auch hier gilt mal wieder: Je schneller die Konfrontation zu Ende ist, desto besser. Der gesamte Kampf ist durch viel Dynamik geprägt, jeder Spieler sollte den anderen im Auge behalten.

An die Wand

Zereketh wird dort bekämpft, wo er steht. Der Tank sollte ihn noch ein Stück in Richtung Wand ziehen und den Boss mit dem Rücken zur selbigen bekämpfen. Der Rest der Gruppe verteilt sich weiträumig und beginnt nach kurzer Wartezeit, Schaden auszuteilen. Der Heiler sollte so weit wie möglich



SCHWARZES LOCH Diese Flächen können mitten im Kampf vor oder sogar direkt unter Ihnen erscheinen. Dann heißt es: schleunigst raus da!

ben Sie es mit drei verschiedenen zu tun: Der Proteanalptraum ist das größere der Biester und haut recht hart zu, sollte also vom Tank gebunden werden. Sein ANSTECKENDES GIFT trifft mehrere Ziele und verursacht Naturschaden über Zeit. Richtig lästig indessen ist die Fähigkeit SCHLÜPFEN: Ein Spieler wird mit diesem Debuff belegt – sobald dieser ausläuft, erhält der Spieler eine ordentliche Portion Naturschaden. Damit nicht genug, es wird auch die ENTSTEHUNG ausgelöst: Mehrere Proteanbruten, kleine wurmige Biester, kommen hervor und greifen in den Kampf ein. Sie lassen sich zwar durch Flächenzauber beseitigen, sind aber ziemlich hartnäckig und unterbrechen vor allem die Zauber- und Heilklassen bei der Arbeit. Zudem wirken sie einen SÄUREBISS, der die Rüstung verringert. Ein guter Magier oder Hexenmeister fegt diese Wurmgruppen aber leicht von der Bildfläche.

Um die Proteanalptraum-Wesen gesellen sich die Proteanschrecken, kleinere, fast weiße Monster, die zu viele Lebenspunkte haben, als dass man sie mit Flächenzaubern beseitigen könnte. Sie treten in Gruppen und manchmal auch allein auf. Eliminieren Sie diese Viecher einfach nacheinander, mehr als zubeißen können die Biester nicht.

Die Gruppen 5 bis 7 sind ähnlich zusammengesetzt; bleiben Sie ruhig im ersten Raum oder im Gang stehen und lassen Sie den Tank die Gegner holen. Achten Sie dabei auf die Gruppe 7, die durch den Raum patrouilliert und daher als letzte gepullt werden sollte.

Schlüpfrige Angelegenheit

Bei Punkt 8 und 9 erwartet Sie Seltsames: Leichen liegen am Boden, aus denen Proteanbrut-Monster schlüpfen, sobald Sie diese attackieren oder zu nahe heranlaufen. Von diesen infizierten toten Elfen liegen noch ein paar mehr in der Instanz herum; mehr als ein Störfaktor ist das nicht.

Der Chaos-Raum

Der nun folgende Raum stellt für jeden Tank eine Bewährungsprobe (10) dar. Hier herrscht totales Chaos, viele einzelne Kontrahenten und Protean-Gruppen mit willkürlichen Laufwegen bevölkern den Raum. Nun liegt es ganz beim Tank (oder Jäger, wenn dieser pullen sollte), jeweils nur einen Feind oder nur eine Gruppe aus dem Raum zu fischen. Zu den bisher schon beschriebenen Proteangruppen gesellen sich noch einzelne Todeswächter, Seelenverschlinger und Entropische Augen. Was diese Gegner auf Lager haben, entnehmen Sie bitte dem Extrakasten „Die fiesesten Trashmobs“ (vorherige Doppelseite). Ist der Raum leergeräumt, wagen Sie sich an den Boss Zerethek den Unabhängigen.



GEN-UNFALL Diese mutierten Fleischbestien treffen Sie in der gesamten Instanz an. Den Dicken sollten Sie unbedingt von den Stoffträgern fernhalten.



BEWÄHRUNGSPROBE Hier darf der Krieger oder Jäger zeigen, was er kann: Mit viel Übersicht und Geduld schaffen Sie es, nur einen Gegner zu holen.

entfernt stehen. Nach nur wenigen Sekunden setzt Zereketh seine Spezialfähigkeiten ein. Zum einen wirkt er ab und zu seine SCHATTENNOVA, ein Flächenzauber, der die Spieler zurückschleudert und dabei 1.700 bis 2.400 Schattenschaden verursacht. Dadurch, dass sich der Tank an eine Wand stellt, verliert dieser nach dem Zurückschleudern nur wenig Zeit, um sich wieder auf Zereketh stürzen zu können. Haben Sie viele Nahkämpfer in der Gruppe, ist ein Heiler eventuell überfordert.

Raus aus den Zonen

Zereketh beschwört ab und an eine ZONE DER LEERE: einen kreisrunden Bereich auf dem Boden, der bei Betreten 1.300 bis 1.600 Schattenschaden pro Sekunde verursacht. Aus diesen Bereichen sollte sich jeder Spieler schleunigst entfernen. Der „Knockback" der SCHATTENNOVA kann Sie unter Umständen auch direkt in eine solche Zone schleudern. Dann ist schnelle Reaktion gefragt - wer dösig stehen bleibt, stirbt den Heldentod.

Wer die Saat trägt ...

Noch fieser ist allerdings Zerekeths SAAT DER VERDERBNIS. Ist ein Spieler davon betroffen, erhält er alle drei Sekunden um die 400 Schattenschaden. Damit nicht genug, die Saat explodiert nach Ablauf des Schwächungszaubers und trifft zusätzlich in der Nähe befindliche Spieler mit 1.500 bis 2.000 Schattenschaden! Das kann anderen Gruppenmitgliedern das Leben kosten, ohne dass sie etwas dagegen tun können. Achten Sie daher genau auf diesen Debuff. Er ist der Grund, warum alle Fernkämpfer und Heiler möglichst weit auseinanderstehen sollten. Der Kampf sollte dennoch kein großes Problem darstellen, solange der Gesamtschaden „weggeheilt" werden kann. Die ZONEN DER LEERE lassen sich leicht umgehen, Spieler mit der SAAT DER VERDERBNIS müssen sich etwas von ihren Mitspielern wegbewegen. Ist das Schadenspotenzial der Gruppe hoch genug, fällt Zereketh in kürzester Zeit.





RICHTIG TANKEN Der Krieger steht hier in der Ecke genau richtig, um bei einer SCHATTENNOVA nicht zu weit weggeschleudert zu werden.



SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank zieht Zereketh an die Wand und erzeugt Aggro. Die anderen Spieler sollten dem Krieger ca. 10 Sekunden Vorsprung lassen, bis sie loslegen, da Zereketh unkontrolliert herumrast, wenn der Tank die Aggro verliert. Das endet in Kombination mit den ZONEN DER LEERE schnell im Chaos. Jeder Spieler achtet permanent darauf, ob er in einer solchen Zone steht oder die SAAT DER VERDERBNIS abbekommen hat. Der Spieler mit der SAAT DER VERDERBNIS sollte von allen anderen Spielern entfernt stehen, um ihnen keinen Schaden zuzufügen. Alle Spieler stecken bei deisem Kampf unweigerlich eine Menge Schattenschaden ein – der Heiler hat hier gut zu tun.

SCHATTENNOVA: 1.700 bis 2.400 Schattenschaden plus „Knockback".
ZONE DER LEERE: Kreisförmiger Bereich auf dem Boden, der bei Betreten 1.300 bis 1.600 Schattenschaden pro Sekunde verursacht.
SAAT DER VERDERBNIS: Alle drei Sekunden 400 Schattenschaden. Nach Ablauf explodiert die Saat und trifft nahestehende Spieler mit 1.500 bis 2.000 Schattenschaden.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Defensiv-Krieger ziehen den Boss aus den Zonen und tanken ihn gegen die Wand, Off-Krieger vermeiden die Zonen

Priester:
- Die gesamte Gruppe, nicht nur der Tank, ist häufig zu heilen

Paladin:
- Je nach Ausrichtung unterstützend heilen oder full dps. AURA DES SCHATTENSCHUTZES aktivieren, falls kein Priester vorhanden ist

Schamane:
- Der Kampf ist kurz, stärkende Totems sind gefragt

Druide:
- GELASSENHEIT ist hier hervorragend einsetzbar

Schurke:
- Auf die Zonen aufpassen!

Magier:
- verursachen Schaden

Hexenmeister:
- verursachen Schaden

Jäger:
- verursachen Schaden
- Auf das eigene Tier achten, wenn es zusätzlich Schaden verursachen soll

B: Statisblock Maximus

Die fiesesten Trashmobs

Schildwache von Arkatraz



WAS ER KANN: ENERGIEENTLADUNG: 700 bis 800 Arkanschaden. EXPLODIEREN: Unter 5 Prozent Lebenspunkte 4.000 bis 5.000 Arkanschaden.
GEGENMITTEL: Dieser Gegner ist schwer zu tanken und springt willkürlich von Ziel zu Ziel. Ab 5 Prozent Lebenspunkten sollte die Wache schnell fallen, bevor sie explodiert.

Todesbringer der Eredar



WAS SIE KÖNNEN: UNHEILIGE AURA: Fügt allen Gegnern in Reichweite alle zwei Sekunden 380 Schattenschaden zu. GESCHWÄCHTE SEELE: Stapelbarer Debuff, der den zu erleidenden Schaden des Ziels erhöht.
GEGENMITTEL: Je länger der Kampf dauert, desto verheerender wird die Aura, gegen die Sie nichts ausrichten können. Nach kurzer Antank-Phase geben die Damage Dealer alles! Die Heiler müssen hier auf Dauer die ganze Gruppe hochhalten, Priester sind dafür besonders gut ausgestattet (GEBET DER BESSERUNG, KREIS DER HEILUNG).

Schleichende Hexe



WAS SIE KANN: SOLARPLEXUS: Ziel ist betäubt. SCHMERZENSPEITSCHE: 1.100 bis 1.500 Schattenschaden.
GEGENMITTEL: Das fiese an diesen Gegnern ist deren Unsichtbarkeit. Deshalb kommt es nicht gerade selten vor, dass Sie gleich beim Betreten des Raums zwei solcher Feinde zu bekämpfen haben. Hexenmeister zaubern vorher UNSICHTBARKEIT ENTDECKEN auf ihre Mitspieler. Ein gewiefter Magier kann diese Art Gegner aber auch im UNSICHTBARKEITS-Modus ausfindig machen und zur Gruppe holen. Vorsicht beim SOLARPLEXUS: Ist der Tank betroffen, rennt die Hexe meist direkt auf den Heiler los. Ein zweiter gut gepanzerter Spieler sollte sich „dazwischen stellen" und versuchen, die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.



Nachdem Zereketh besiegt ist, gehen Sie den Aufgang hoch (11). Dort und unter dem Aufgang (12) liegen noch zwei weitere Blutelfen-Leichen, die Sie aber leicht ausmerzen.

Die nervigen Metallgegner

Oben im Gang angelangt, treffen Sie auf weitere Leichen (13 und 15). Hier haben Sie es mit einer neuen Sorte Gegner zu tun – und zwar mit einer äußerst unangenehmen: einer Schildwache von Arkatraz. Sie stehen mit nur knapp 40 Prozent Lebenspunkten in der Instanz herum, fallen aber dennoch nicht gerade zügig um. Diese Metallklötze schlagen kräftig zu und legen ein seltsames Aggro-Verhalten an den Tag: Sie lassen sich nur schwer binden und schwenken mitten im Kampf auf andere Spieler um, scheinbar nach einem Zufallsprinzip. Ihre ENERGIEENTLADUNG trifft zufällig ausgewählte Spieler mit 900 bis 1.100 Arkanschaden. Wenn sie das untere Ende ihrer Lebenspunkte erreicht haben (so ab 5 Prozent) ändert sich die Farbe und nach einer Weile detonieren sie in einer Explosion, die 3.500 bis 5.000 Arkanschaden bei umstehenden Spielern verursacht. Daher sollten Ihre Gruppenmitglieder früh genug auf Abstand gehen. Besonders ärgerlich: Auch in den Sekunden nach dem Tod trifft die ENERGIEENTLADUNG Spieler, die zu nahe an der Schildwache stehen. Manch unachtsamer Spieler starb an dieser arkanen Ladung, obwohl die Schildwache schon besiegt war. Gegen diese Art Gegner lässt sich kaum eine brauchbare Taktik angeben, da die aufgebaute Bedrohung nach einer Weile zurückgesetzt wird. Achten Sie am besten darauf, dass anvisierte Spieler, vor allem Stoffträger, ausreichend geheilt und beschützt werden. Bekämpfen Sie die Schildwachen dort, wo Sie nach deren Ableben genügend Raum haben, sich den ENERGIEENTLADUNGEN zu entziehen.

Der Leerwandler-Raum

Sie bleiben im Gang bei Punkt 13 und lassen den Tank die Gegner aus dem nächsten Raum zur Gruppe holen. Denn unter den folgenden Gegnern sind auch solche, die FURCHT wirken können – es ist dringend anzuraten, dass Sie daher die Kämpfe abseits der restlichen Gegner austragen. Sie haben es nun mit zwei Sorten von Leerwandlern zu tun. Da wären die Negatonkreischer, die in sämtlichen Magieschulen firm sind. Sie schlagen mit Schattenschaden auf den Tank ein (bis zu 2.000 Schattenschaden), feuern mit FROST- und FEUERBLITZSALVEN (jeweils 1.100 bis 1.400 Schaden) um sich und

wirken ab und zu FURCHT auf alle Spieler, die daraufhin wie aufgeschreckte Hühner durch den Raum rennen. Die Salven hängen davon ab, mit welcher Art Magie zuerst auf sie gefeuert wurde, denn diese Form wird absorbiert und als Salve wieder ausgeteilt (Beispiel: Feuert ein Frostmagier mit Frostblitzen auf einen Negatonkreischer, so absorbiert dieser für kurze Zeit Frostschaden und teilt eine FROSTBLITZSALVE aus). Diese Widersacher sind leichter zu besiegen, je mehr Nahkämpfer auf ihn einschlagen.
Die zweite Leerwandler-Art, der Negatonwarpmeister, schlägt hingegen mit physischem Schaden ordentlich auf den Tank ein; teilweise mit Schadensspitzen bis zu 2.800 Punkten. Er hinterlässt auf dem Boden ein violett leuchtendes NEGATONFELD – so wie bei Zerethek dem Unabhängigen. Dieses Feld heilt den Warpmeister um 1.000 Lebenspunkte und erhöht den ausgeteilten Schaden um einen kleinen Betrag. Da dieser Effekt stapelbar ist, muss der Tank darauf achten, den Leerwandler von diesen Feldern wegzuziehen.

Pullen für Profis

Auch dieser Raum, in dem die Leerwandler stehen, ist sehr chaotisch und für den Tank eine große Herausforderung, da er die einzelnen Gegner im richtigen Moment pullen muss. Erschwert wird das Ganze zusätzlich durch die einzelnen Proteanschrecken (16 und 22), die unkontrolliert im Raum hin- und herwandern. Erst wenn alle Leerwandler beseitigt sind, kümmern Sie sich um die Leichen, die Proteanbrut-Monster schlüpfen lassen (18, 24). In der rechten Ecke (19) finden Sie übrigens das dritte Fragment, das Sie für den Zugang zur Raid-Instanz Karazhan benötigen. Auch hier erscheint ein Leerwandler-Wächter, der aber nicht besonders kräftig ist und den man problemlos niederstrecken kann.

Aura=Aua

Der nachfolgende Raum wartet erneut mit neuen abwechslungsreichen Gegnern auf – hier hat sich Blizzard offenbar viel Mühe beim Austüfteln der Fähigkeiten gegeben. Ziehen Sie zunächst den ersten Todesbringer der Eredar (25) zu sich. Der Krieger wird früh merken, dass er Schaden abbekommt, obwohl der Kampf noch gar nicht begonnen hat. Die Todesbringer verfügen nämlich über eine weitreichende UNHEILIGE AURA, die alle zwei Sekunden 350 bis 450 Schattenschaden zufügt. Je mehr Nahkämpfer hier im Spiel sind, desto mehr muss der Heiler arbeiten, der übrigens auch nicht der Aura entkommen kann. Tipp: Gruppenheilung und vor allem das neue GEBET DER BESSERUNG des Priesters funktionieren hier wunderbar. Durch den konstanten Schaden auf alle Gruppenmitglieder springt die Heilung beständig von Spieler zu Spieler und erleichtert dem Priester die Arbeit enorm. Doch Vorsicht: Den Tank darf man nicht aus den Augen lassen – die von den Todesbringern ausgeteilten Schläge haben es in sich!
Anschließend folgt der Seelenfresser der Eredar (26). Seine Fähigkeiten beschränken sich darauf, die Spieler zu schwächen. Seine ENTROPISCHE AURA verringert sowohl das Angriffs- und Zauber- als auch das Bewegungstempo aller Spieler um jeweils 25 Prozent, sodass sämtliche Angriffe, Zauber und vor allem Heilungen länger brauchen, um dort zu landen, wo sie hinsollen. Der oft auf den Tank gewirkte SEELENDIEBSTAHL (Magie) ist deutlich gefährlicher, senkt er doch alle Attribute um 45 Prozent! Ein Krieger mit nur halber Ausdauer hält natürlich deutlich weniger Schläge aus. Dieser Effekt ist, wenn möglich, umgehend zu entfernen.
Danach folgt noch ein weiterer Todbringer der Eredar (27) und erneut eine Leiche (28), aus der Proteanbrut-Würmer schlüpfen. Den Gang zum nächsten Raum bewachen zwei Schildwachen, neben denen ebenfalls Leichen liegen (29, 30). Die Schildwachen können Sie einzeln und nacheinander bekämpfen.

Dämonen über Dämonen

Im folgenden Raum befinden sich dämonische Widersacher, ein paar von ihnen sind allerdings unsichtbar. Haben Sie einen Hexenmeister in der Gruppe, sollte er UNSICHTBAREIT ENTDECKEN auf den Krieger wirken, damit dieser gefahrlos die Monster pullen kann.
Die unabhängigen Verwüster (31, 33) richten mit der Fähigkeit VERWÜSTEN viel Schattenschaden an, doch gefährlicher ist deren OHRENBETÄUBENDES GEBRÜLL: Spieler bekommen hier bis zu 2.000 Schadenspunkte ab und sind sowohl entwaffnet als auch „gesilenced" (kein Zauberwirken möglich). Daher bleiben vor allem die Heiler besser auf Abstand, damit sie das OHRENBETÄUBENDE GEBRÜLL nicht gerade dann trifft, wenn der Tank nur noch 30 Prozent seiner Lebenspunkte besitzt.

Aggro-Boost

Die Boshafte Verführerin hat noch viel mehr auf Lager: Sie übernimmt Spieler, die sich dann gegen die Gruppe richten oder, sofern Heiler übernommen sind, die Verführerin heilen. Dazu kommen SCHATTENBLITZE auf die gesamte Gruppe, die moderaten Schaden verursachen. Unangenehm ist jedoch die Tatsache, dass sie immun gegen SPOTT ist – eine fiese Sache in Kombination mit der Fähigkeit BOSHAFTER FUROR, der die erzeugte Bedrohung eines Spielers um 500 Prozent (!) erhöht. Häufig ist der Heiler damit belegt, und genau dann besteht die Gefahr, dass durch eine gewirkte Heilung die Boshafte Verführerin auf den Stoffträger umschwenkt. Versuchen Sie als Heiler, den Ablauf des Debuffs abzuwarten, sofern die Situation nicht allzu brenzlig ist. Schadensklassen lassen eine Zeit lang Hiebe und Zauber stecken, sonst hat man die schlagkräftige Dame ganz schnell an der eigenen Backe.
Bei den unsichtbaren Dämonen handelt es sich um Schleichende Hexen. Sie sollten es vermeiden, mehr als eine heranzulocken; durch den Stun (SOLARPLEXUS) der Hexe hat der Tank wenig Chancen, mehr als einen dieser Gegner zu binden, sodass sich die Damen unkontrolliert auf die übrigen Gruppenmitglieder stürzen werden. Die SCHMERZENSPEITSCHE verursacht wie bei den anderen Dämonen Schattenschaden. Insgesamt sind diese Kontrahenten aber leicht zu besiegen, da sie nicht besonders viele Lebenspunkte besitzen. Ist der Raum gesäubert, können Sie sich auf die beiden Bosse stürzen, aber bedenken Sie: Nacheinander, nicht gleichzeitig!



WURMKUR Die nervige Proteanbrut schlüpft aus Leichen und attackiert vor allem die Heiler. Per Flächenzauber lassen sich die Gänge aber gut säubern.



VORSICHT An dieser Stelle müssen Sie die Negaton-Warpmeister unbedingt von den von ihm herbeigezauberten Negatonfeldern (links) fernhalten.

So besiegen Sie:

Dalliah die Verdammnisverkünderin

Auch diese Dame verlangt Ihrer Gruppe sämtliche Fähigkeiten ab. Der Schaden sollte hier hoch sein, denn Dalliah heilt sich zwischenzeitlich selbst. Der Kampf kann also sehr lange dauern, wenn Sie nicht alles geben. Nicht wenige Gruppen standen irgendwann ohne Mana vor diesem Boss und mussten kapitulieren. Dabei ist der Kampf überhaupt keine Hürde, wenn man ein paar Dinge beachtet.

Der Tank sollte anfangs ausreichend Zeit bekommen, Aggro aufzubauen, da Dalliah immun gegen SPOTT ist. Bricht sie schon anfangs aus und stürzt sich auf einen Stoffträger, bekommt der Tank die Aggro meist nicht sofort zurück und muss hilflos zusehen, wie Dalliah auf seine Mitspieler einschlägt.





WIRBELWIND Dieser Rundumschlag von Dalliah tut höllisch weh. Alle Nahkämpfer müssen auf Abstand!

Dalliah die Verdammnisverkünderin
131.000 (Leben)

Selbstheilungskräfte

Der Knackpunkt bei diesem Kampf ist folgender: Dalliah heilt sich unausweichlich und Sie müssen ihr einfach mehr Schaden reindrücken, als sie heilen kann. Letzteres tut Sie auf drei unterschiedliche Arten. Zum einen belegt Sie einen Nahkämpfer, meist den Tank, mit der GABE DER VERDAMMNISVERKÜNDERIN. Der Fluch ist nicht zu entfernen und bewirkt, dass die Schläge des Tanks eine relativ hohe Chance haben, Dalliah zu heilen. Das ist insofern tückisch, als dass der Tank ja nicht aufhören kann, auf die Dame einzuschlagen, um weiter beständig Aggro zu erzeugen.

Tückischer Wirbel

Zudem macht Dalliah ab und an einen WIRBELWIND, der nicht nur sehr viel Schaden verursacht, sondern sie bei jedem Treffer ebenfalls heilt. Alle Spieler, auch der Tank, sollten sich aus diesem WIRBELWIND entfernen, um sowohl Schaden als auch Heilung zu vermeiden.

Das Wichtigste zum Schluss: Direkt nach dem WIRBELWIND beginnt Dalliah, einen Heilspruch auf sich zu wirken. Dieser kann unterbrochen werden, allerdings ausschließlich von SCHILDHIEB, TRETEN oder ERDSCHOCK, nicht durch Stille-Effekte von Magiern (GEGENZAUBER) oder Priestern (STILLE). Da beim Wirbelwind sämtliche Nahkämpfer auf Abstand gehen sollten, müssen diese, sobald der WIRBELWIND aufhört, sofort an den Boss heran und alle möglichen Unterbrechungsversuche starten. Sind diese Aktionen erfolglos, kann sich der Kampf stundenlang hinziehen.

Wenn Sie einen Krieger dabei haben, der die Heilung nach dem WIRBELWIND unterbricht, bringt Ihnen das Vorteile, wenn die restliche Besatzung aus Fernkämpfern besteht – dann muss der Heiler deutlich weniger Mana für Heilung einsetzen. Der WIRBELWIND kann so manchem unaufmerksamen Schurken das Leben kosten.

SO LÄUFT DER HASE:

Der Tank bekämpft Dalliah dort, wo sie bereits steht. Die anderen Spieler lassen ihm ausgiebig Zeit, genügend Bedrohung aufzubauen, da die Dame immun gegen SPOTT des Kriegers ist. Wenn Dalliah ihren WIRBELWIND wirkt, müssen alle Nahkämpfer, auch der Tank (!), ein paar Schritte zurück treten, denn der WIRBELWIND macht sehr viel Schaden und heilt Dalliah auch noch, sobald ein Spieler getroffen wird. Nach dem Wirbelwind müssen alle Nahkämpfer sofort wieder an Dalliah ran und ihren Selbstheilungszauber, den sie immer nach dem WIRBELWIND zaubert, so schnell wie möglich unterbrechen. Krieger, Schurken oder Schamanen – jeder sollte es versuchen. Der Fluch GABE DER VERDAMMNISVERKÜNDERIN kann leider nicht entfernt und muss daher erduldet werden.

GABE DER VERDAMMNISVERKÜNDERIN: Fluch, der bei einem Treffer des mit diesem Fluch belegten Spielers eine Chance hat, Dalliah zu heilen

WIRBELWIND: Trifft für immensen Schaden: 2.000 bis 4.000 Schaden pro Treffer. Direkt danach setzt die Heilung ein, die zu unterbrechen ist.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Beim WIRBELWIND unbedingt so schnell wie möglich raus, danach wieder rein und per SCHILDSCHLAG die Heilung unterbrechen

Priester:
- Beim Wirbelwind auf Zack sein, besonders bei vielen Nahkämpfern in der Gruppe

Paladin:
- Je nach Ausrichtung unterstützend heilen oder full dps

Schamane:
- Der Kampf kann lange dauern, manaregenerierende Totems sind gern gesehen

Druide:
- ANREGEN bereithalten, falls sich der Kampf lange hinzieht

Schurke:
- Per TRITT die Heilungen unterbrechen

Magier:
- Maximalen Schaden austeilen

Hexenmeister:
- Maximalen Schaden austeilen

Jäger:
- Maximalen Schaden austeilen, Pet aus dem Wirbelwind ziehen

So besiegen Sie:

Zornseher Soccothrates

Zornseher Soccothrates steht der Verdammnisverkünderin Dalliah auf der anderen Seite des Raums gegenüber.
Der Kampf gegen ihn ist ebenfalls ein Kinderspiel, wenn alle Spieler konzentriert sind. Doch es kann schnell Chaos entstehen, da einige Zufallskomponenten die Auseinandersetzung bestimmen.
Ein wenig Feuerresistenz erleichtert den Kampf deutlich, Paladine werfen ihre FEUERSCHUTZ-AURA an. Der Tank selbst bekommt kaum Feuerschaden ab, dafür die anderen Spieler umso mehr – aber das haben Sie selbst in der Hand.

Hitziges Gefecht

Wieso? Nun, Soccothrates stümt ab und zu ein zufällig ausgewähltes Gruppenmitglied an, schleudert diesen Spieler weg und verursacht dabei gehörigen Schaden. Damit nicht genug, Soccothrates hinterlässt eine Feuerspur, die, wenn man in sie hineingelangt, viel Feuerschaden verursacht. Meist veranlasst die Feuerspur die Gruppenmitglieder, sich neu zu positionieren. Seine FEUERBRAND-AURA trägt auch dazu bei: Im Umkreis von 15 Metern erleiden sämtliche Spieler alle drei Sekunden 450 bis 550 Feuerschaden. Fernkämpfer und Heiler sollten sich daher immer Bemühen, auf Abstand zu bleiben, was durch das regelmäßige Anstürmen erschwert wird.
Gelegentlich wird ein Spieler mit dem TEUFELSSCHOCK belegt, der über kurze Zeit ebenfalls Feuerschaden verursacht. Paladine und Priester sollten dies sofort per MAGIEBANNUNG oder REINIGUNG DES GLAUBENS entfernen.

Die Feuerspur

Wenn alle Spieler auf die Feuerspur achten und sich geschickt positionieren, sollte der Schaden auf die gesamte Gruppe recht gering sein.
Noch ein Tipp: Lassen Sie sich immer das „Ziel des Ziels" anzeigen. So sehen Sie, wen Soccothrates gerade anvisiert. Ist es nicht der Krieger, wird auf den anvisierten Spieler entweder der TEUFELSSCHOCK gewirkt oder das Anstürmen eingeleitet. In beiden Fällen, insbesondere aber beim Anstürmen, haben Sie dann Zeit, sich darauf einzustellen. Bewegen Sie sich rechtzeitig von der Stelle, läuft der Ansturm ins Leere. Wenn man den Schaden auf alle Spieler so gut wie möglich minimiert, sollte der Kampf bereits nach wenigen Minuten vorbei sein.


FEUERSBRUNST Unser Krieger im Bild steht halb im Feuer; den Heiler ärgert's.



Zornseher Soccothrates
130.000 (Leben)

SO LÄUFT DER HASE:

Zunächst wird direkt dort gekämpft, wo sich der Boss befindet. Viel Feuerresistenz ist hier von Vorteil, ansonsten benötigen Sie einen ausdauernden Heiler. Soccothrates wirkt auf manchen Spieler einen FLAMMENSCHOCK, der zu entfernen ist. Sein WEGSCHLAGEN trifft einen zufällig ausgewählten Spieler mit knapp 500 Schadenspunkten, dabei hinterlässt sein Ansturm eine Feuerspur, die sehr viele Lebenspunkte kosten kann, sollte man in sie hineingeraten. Daher müssen sich alle Spieler im Laufe des Kampfs umpositionieren, um nicht gebrutzelt zu werden. Damit nicht genug Feuerschaden, besitzt Zornseher Soccothrates auch noch eine FEUERBRAND-AURA, die allen Nahkämpfern alle drei Sekunden 450 bis 550 Feuerschaden zufügt. Der Kampf lässt sich auf die Weise entscheiden, dass man so wenig Feuerschaden wie möglich einsteckt. Davon abgesehen ist der Kampf nicht besonders schwer.

FEUERBRAND-AURA: Alle drei Sekunden 450 bis 550 Feuerschaden, Reichweite rund zehn Meter.
WEGSCHLAGEN: 500 bis 700 Schadenspunkte nach einem Ansturm.
TEUFELSFEUERSCHOCK: 1.200 bis 1.400 Feuerschaden mit anschließendem DoT, 15 Sekunden lang alle 3 Sekunden 850 Feuerschaden

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Achten Sie auf die Flammenspuren und positionieren Sie Soccothrates um, falls notwendig

Priester:
- Der ausgeteilte Schaden ist hier hoch – den TEUFELSFEUERSCHOCK entfernen und aus der Feuerspur laufen

Paladin:
- AURA DES FEUERWIDERSTANDS einsetzen (Achtung: Die Aura des Paladins und das Totem des Schamanen addieren sich nicht!).
- TEUFELSFEUERSCHOCK entfernen

Jäger:
- Maximalen Schaden austeilen

Schamane:
- Das TOTEM DES FEUERWIDERSTANDS ist hier wichtig
- Notfalls unterstützend mitheilen

Druide:
- Eventuell unterstützend mitheilen, falls ein Spieler in Brand steht

Schurke:
- Maximalen Schaden austeilen
- Auf die Feuerspuren achten

Magier:
- Maximalen Schaden austeilen

Hexenmeister:
- Maximalen Schaden austeilen

C: Der Herold



WIPE EINKALKULIEREN An dieser Stelle kriegen Sie es mit zwei gefährlichen Schildwachen gleichzeitig zu tun.



TEUFELSWACHE Die Unabhängigen Verwüster bringen Zauberklassen zu schweigen.



SEELENFRESSER Der Tank muss hier mit dem Rücken zu einer Wand stehen, sonst fliegt er im hohen Bogen durch den Raum!

Ist das Dämonen-Pärchen besiegt, geht es munter weiter. Ein Stück im Raum zurück und die Treppe nach oben, finden sich bekannte Gegner. Die einzelne Schildwache (34) ziehen Sie aber besser nach unten, denn beim Kampf auf der Treppe ist sowohl für Heiler als auch Fernkämpfer oft die Sichtlinie blockiert. Die Leiche bei Punkt 35 erledigen Sie im Vorbeigehen.

Die Wipe-Stelle par excellence

Nun kommt eine fast schon legendäre Stelle. Zwei Schildwachen (37) versperren den Weg und es gibt keine Möglichkeit, nur eine von ihnen zu locken. Sie müssen sich also gegen beide zur Wehr setzen. Sehr hilfreich ist hier ein Jäger, da die Schildwachen, obwohl ansonsten gegen viele Effekte immun, in eine EISKÄLTEFALLE gepackt werden können. Außerdem lässt sich eine der Schildwachen gut „kiten", das heißt, der Jäger schießt eine der Wachen an und macht sich dann aus dem Staub. Da Sie unten alle Räume ausreichend geleert haben, hat der Jäger nun Platz, den Metallriesen spazieren zu führen. In der Zwischenzeit streckt der Rest der Truppe die andere Wache nieder. Alternativ können Sie natürlich auch andere Klassen kiten lassen. Legen Sie sich jedoch mit beiden gleichzeitig an, müssen Sie mit Chaos rechnen: Die Wachen wechseln permanent ihr Ziel, verbreiten konstant die arkanen ENTLADUNGEN auf einzelne Spieler. Versuchen Sie auf jeden Fall, sich auf ein Ziel zu konzentrieren; Sie haben nichts davon, beide auf 30 Prozent Lebensenergie zu bringen und dann den Heldentod zu sterben.

Auchindoun-Flashback

Ist diese schwere Stelle gemeistert, kommen noch standardmäßig zwei Leichen (38,39) und dann, etwas ungewohnt, drei Gegnergruppen, die sich aus Humanoiden zusammensetzen, die Sie bereits aus der Auchenaikrypta kennen: Astrale Lebensbinder, Wellenwirker und Töter. Diese Gruppen sind aber mit ein wenig Crowd Control (VERWANDLUNG, KOPFNUSS et cetera) überhaupt kein Problem. Die Lebensbinder des Astraleums sollten zuerst fallen, da sie ihre Begleiter und sich selbst heilen können. Außerdem haben sie die wenigsten Lebenspunkte. Sie wirken ab und zu SCHATTENWORT: SCHMERZ (Magie sollte entfernt werden) und FESSELN oder BINDEN auf einzelne Spieler, was vor allem für den Tank, der so gehemmt nicht mehr einschreiten kann, ärgerlich ist. Auch diese Effekte können Sie entfernen.

Die Wellenwirker schlagen deutlich härter zu (bis zu 1.300 Schadenspunkte), verwandeln gelegentlich einzelne Spieler in ein Schaf (Effekt unbedingt aufheben) und treffen Spieler mit dem ÜBERSCHALLKNALL, der zwar schick aussieht, aber bis zu 1.600 Schaden anrichtet. Einfaches Tanken und schnelles Zerschreddern ist hier gefragt.

Die Töter des Astraleums sind reine Nahkämpfer, die Spieler mit Gifteffekten belegen, welche die Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit verlangsamen. Die eigentliche Schwierigkeit mit diesen Gruppen besteht kaum in deren Fähigkeiten, sondern eher darin, alle Kämpfe auf engem Raum stattfinden zu lassen. Befinden sich Spieler hinter Eingängen oder halb im Raum, während andere abseits im Gang stehen, ist für den Heiler die Sichtlinie blockiert, was sich in Kombination mit dem Debuff BINDEN der Lebensbinder als tödlich erweisen kann. Pullen Sie also die Gruppen 40, 41 und 42 nacheinander in den Gang, dann kann Ihnen nichts passieren.

Schon wieder Dämonen

Und weiter geht's. Sie können schon einen Blick in den letzten Raum und auf die Gegner 46 bis 49 werfen. Doch Vorsicht: Hinter einem schmalen Durchgang befinden sich links und rechts jeweils zwei Dämonen, die Sie noch im Raum vorher bekämpfen sollten. Bogenschützen und Höllenrufer von Sargeron warten mit unangenehmen Fähigkeiten auf. Der Krieger pullt eine der beiden Gruppen vorsichtig zu den Mitstreitern, die



GLEICH RUMMST'S Hier ist kuscheln angesagt, sonst haut der Meteor abseits stehende Spieler mit einem Schlag von den Socken.





UNTER STROM Unser wackerer Tauren-Krieger trotzt den Schildwachen und ihren Blitzen. Im Hintergrund beschwören seine Mitstreiter Mächte des Feuers und des Lichts. Ein wahrhaft epischer WoW-Moment.

weit hinten stehen sollten, denn der vorn im Raum patrouillierende Abyss hat eine sehr hohe Aggro-Reichweite und greift schnell in den Kampf ein, wenn Sie zu nahe an ihm dran stehen. Knöpfen Sie sich zuerst den Bogenschützen vor. Dieser hat weniger Lebenspunkte als der Höllenrufer und verursacht unangenehm viel Schaden mit seinen Spezialschüssen (2.000 bis 2.200 Schadenspunkte). Sein HAKENNETZ fixiert Spieler am Boden, was an sich nicht so tragisch wäre. Allerdings hat der Höllenrufer einen HÖLLENREGEN auf Lager, der pro Sekunde um die 1.000 Feuerschaden verursacht. Wenn Sie sich aufgrund des Netzes nicht aus diesem Regen heraus bewegen können, wird es kritisch. Genau aus diesem Grund sollte der Bogenschütze schnell fallen.

Deep Impact

Nach diesen beiden Gruppen bekommen Sie es mit einem riesengroßen Abyss zu tun. Ahnungslose Spieler werden bei dieser Art Gegner ins Gras beißen, denn der METEOR des Abyys erzeugt einen derart immensen Schaden, dass es vor allem Stoffträger bei nur einem Treffer dahinrafft. Der Trick ist folgender: Der vom METEOR verursachte Schaden teilt sich auf Spieler auf, die eng beisammen stehen, und trifft entfernte Gruppenmitglieder mit voller Wucht. Im Klartext: Die Gruppe steht hier ganz eng direkt am Abyss, sodass der Schaden des METEORS auf alle aufgeteilt wird. Das heißt aber nicht, dass der Kampf dadurch leicht wird: Der METEOR macht selbst bei fünf Spielern immer noch 1.500 bis 2.000 Schaden auf jedes Ziel, dazu gesellt sich das FEUERSCHILD des Abyss, welches konstant für 400 bis 550 Feuerschaden trifft. Heiler müssen ihre Gruppenheilungszauber einsetzen (auch hier kann der Priester wieder durch sein GEBET DER BESSERUNG und seinen KREIS DER HEILUNG glänzen, wenn per Talent gelernt). Der Abyss hält erfahrungsgemäß lange durch; Feuerresistenz und Heiltränke verschaffen Ihnen ein kleines Polster, falls es eng wird.

Im letzten Raum stehen noch Entfesselte Verdammnisbringer, die hart zuschlagen und gelegentlich einen KRIEGSDONNER wirken, der mit 2.600 Schadenspunkten an allen nahen Zielen recht heftig ist. Hier ist mal wieder Abstand das A und O. Schurken und Off-Krieger sollten wirklich einiges vertragen können. Nach dieser Vielzahl an Gegnern kommt der Höhepunkt der Instanz: Ein Endgegner, der mit allen Wassern gewaschen ist und Ihrer Truppe alles an Teamplay und Fähigkeiten abverlangt, was Sie aufbieten können. Mehr zu ihm auf den nächsten Seiten! (pm)

Die fiesesten Trashmobs

Lebensbinder des Astraleums



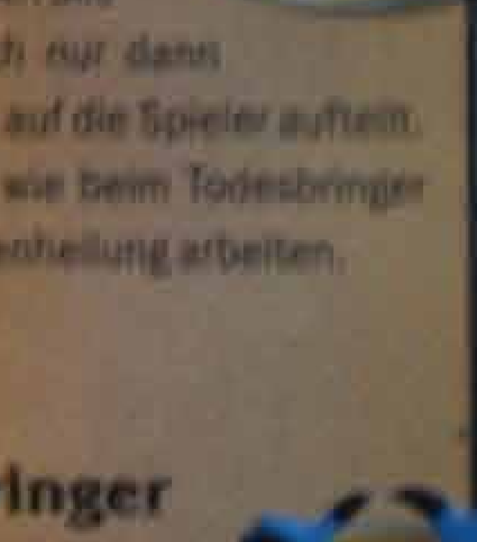
WAS ER KANN: SCHATTENWORT: SCHMERZ: 450, Schattenschaden alle drei Sekunden.
BINDEN: Am Boden fixiert.
GEGENMITTEL: Entweder halten Sie diesen Gegner bis zum Ende des Kampfes gegen die Gruppe „im Schaf", oder Sie kloppen ihn zuerst um, was sich anbietet, da er nur wenige Lebenspunkte hat. Auf alle Fälle der gefährlichste der Astraleum-Gegner.

Bogenschütze von Sargeron



WAS ER KANN: SCHIESSEN: 2.000 bis 2.200 Schaden pro Schuss.
HAKENNETZ: Fixiert den Spieler am Boden.
FROSTPFEIL: 850 Frostschaden.
STREUSCHUSS: desorientiert Spieler.
SCHLANGENBISS: 15 Sekunden lang 400 Naturschaden alle drei Sekunden.
GEGENMITTEL: Der Bogenschütze sollte vor dem Höllenrufer fallen, damit die Spieler nicht durch das HAKENNETZ daran gehindert werden, aus dem HÖLLENREGEN zu laufen.

Riesengroßer Abyss



WAS ER KANN: FEUERSCHILD: 450 bis 560 Feuerschaden auf Spieler in der Nähe.
METEOR: beschwört einen Meteor, der, je nachdem wie viele Spieler er trifft, 1.500 bis 8.000 Schadenspunkte verursacht.
GEGENMITTEL: Hier müssen alle zusammenstehen, da sich nur dann der Schaden des Meteors auf die Spieler aufteilt. Der Heiler muss, ähnlich wie beim Todesbringer der Eredar, viel mit Gruppenheilung arbeiten.

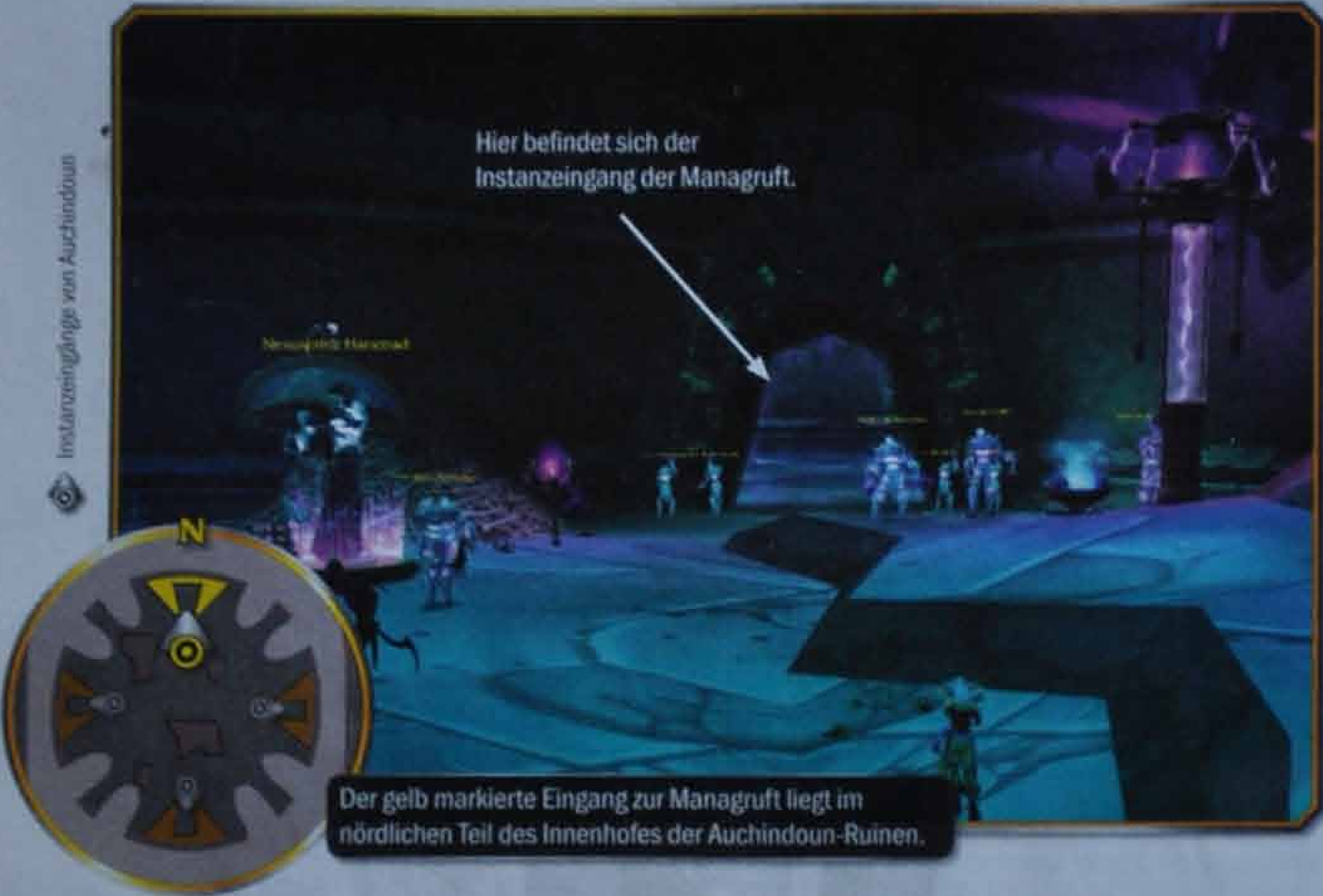
Entfesselter Verdammnisbringer



WAS ER KANN: KRIEGSDONNER: 2.600 Schaden an alle umstehenden Spieler.
BERSERKERANGRIFF: zusätzliche Attacke mit 1.100 bis 1.300 Schaden.
GEGENMITTEL: Alle Heiler und Fernkämpfer sollten genügend Abstand einhalten, um dem KRIEGSDONNER zu entgehen. Ansonsten ein relativ leichter Gegner, der aber hart zuschlägt.

Auchindoun:
Managruft

Instanzeingänge von Auchindoun



Der gelb markierte Eingang zur Managruft liegt im nördlichen Teil des Innenhofes der Auchindoun-Ruinen.

Die Instanz auf einen Blick

Ort:	Im Süden der Wälder von Terokkar (PC-Games-Weltkarte U,15)
Stufen:	63-66
Spielzeit:	1-2 Stunden
Spieler:	5
Bosse:	Pandemonius Tavarok Nexusprinz Shaffar
Optimale Gruppe:	Krieger, Priester, Schurke, Magier, Hexenmeister

Ein Magier macht mit seiner VERWANDLUNG die Instanz insgesamt ungemein leichter. Außerdem empfiehlt sich ein Priester, der sowohl mit seinem Schattenschutz-Buff als auch mit MAGIEBANNUNG den zu erleidenden Schaden mindert.
Alternativ zum Magier arbeiten Jäger mit Fallen, Hexenmeister mit VERFÜHRUNG oder Schurken mit der VERBESSERTEN KOPFNUSS.

Die Managruft ist die leichteste der vier Instanzen in Auchindoun, einer Katakomben-Anlage inmitten der Knochenwüste in den Wäldern von Terokkar. Wenn Sie die ringförmige Anlage betreten, befinden sich die Eingänge zu den Instanzen im Norden (Managruft), Süden (Schattenlabyrinth), Westen (Auchenaikrypta) und Osten (Sethekkhallen). In der Mitte des Platzes ist ein Instanzstein, mit dem Sie zu zweit Ihre Mitspieler herporten können. Durch seine zentrale Position ist dieser Fleck auch sehr beliebt für Duelle.
Jede der vier Instanzen hat einen Vorraum, in dem sich NPCs mit Quests aufhalten. Vor der Managruft verweilt Nexusprinz Haramad, bei dem Sie zwei Quests annehmen können. Die dritte Quest für die Managruft ist eine Begleitquest und muss in der Instanz gestartet werden, doch dazu später mehr.

So bereiten Sie sich vor

Ein Magier in der Gruppe ist in der Managruft wünschenswert: Er kann per VERWANDLUNG immer einen der zahlreichen Feinde effektiv aus dem Kampf nehmen und obendrein kriegt Ihre Gruppe kostenloses Wasser, um dem hohen Manaverbrauch entgegenzuwirken. Fehlt der Magier, sollten die Heiler und Zauberklassen literweise Wasser im Gepäck haben. Da die Kämpfe insgesamt alle recht kurz und heftig sind, lohnt es sich, schadenssteigernde Mittelchen einzuwerfen. Tränke, Wetzsteine, Gifte – hier hilft einfach alles, um die Gegner rasch ins Jenseits zu befördern. Denn Schnelligkeit und hoher Schaden sind in der Managruft eher gefragt als Zähigkeit und Ausdauer.

Magie ist alles

Sie müssen zwingend einen Spieler dabeihaben, der Magie bannen kann (Paladin oder Priester). Ansonsten haben Sie es dreifach so schwer. Denn viele Magie-Effekte der Gegner sind so zerstörerisch, dass Sie kaum dagegen anheilen können. In der gesamten Instanz haben Sie es mit deutlich mehr Magieschaden als körperlichem Schaden


AUFTRAGGEBER Nexusprinz Haramad vergibt Aufträge für die Managruft. Sollten Sie erfolgreich sein, leuchtet dieses Fragezeichen nach der Instanz gelb auf.


GEDRÄNGE In der Managruft geht´s zu wie beim Sommerschlussverkauf im Kaufhaus. Ohne Timing und gutes Pullen haben Sie schnell alle Gegner am Hals.

So besiegen Sie:



Herold Horizontiss

Der finale Kampf in Arkatraz ist der wohl schwerste Kampf sämtlicher Fünf-Spieler-Instanzen in der Scherbenwelt. Wird der Kampf eingeläutet, sind zunächst nacheinander drei Elite-Mini-Bosse zu besiegen, bevor der Endgegner erscheint. Dieser fordert die gesamte Gruppe, ist aber vor allem für die Heiler-Klassen der reinste Alptraum. Wenn Sie unsere Tipps beachten, kann aber nichts schiefgehen.
Der Kampf beginnt, sobald Sie sich Aufseher Mellichar nähern. Er hüllt sich sofort in eine feige Blase, ist dadurch unverwundbar und öffnet nacheinander links und rechts Gefängnisluken, aus denen Elite-Monster schlüpfen. Insgesamt öffnen sich vier Luken; aus der zweiten hüpft jedoch der freundliche NPC-Magier Millhouse Manasturm, der Sie während des restlichen Kampfes unterstützt. Zwischen den einzelnen kleinen Bossen haben Sie kurz Zeit, Lebenspunkte und Mana zu regenerieren - nutzen Sie die Pausen unbedingt! Ist der dritte Mini-Boss besiegt, erscheint Herold Horizontiss, macht kurzen Prozess mit Aufseher Mellichar und greift umgehend die Gruppe an.
Doch zunächst zu den einzelnen Mini-Bossen. Hinter Luke 1, 3 und 4 wartet jeweils einer von zwei möglichen Bossen. Welcher erscheint, entscheidet der Zufall. Was diese Monster draufhaben und Sie als Spieler beachten müssen, folgt jetzt im Detail.

Erste Welle: Phasenjäger oder Wichtel

Phasenjäger

Der Phasenjäger haut teilweise recht hart zu (1.500 bis 3.200 Schaden bei einem Defensiv-Krieger), stellt aber, sofern er die gesamte Zeit nur am Tank knabbert, keine Bedrohung für den Rest der Gruppe dar. Alle paar Sekunden blinzelt er sich hinter den Tank, sodass dieser schnell reagieren sollte und die Nahkämpfer sich anders positionieren müssen. Wenn der Tank ausreichend Zeit bekommt, Aggro aufzubauen, ist dieser Kampf ein Kinderspiel.

Wichtel

Der Wichtel kippt schnell um, richtet aber mit seinen auf zufällig ausgewählte Ziele abgefeuerten Feuerbällen relativ hohen Schaden an. Er lässt sich deutlich schlechter tanken als der Phasenjäger - Ihr Tank muss sich etwas mehr ins Zeug legen. Da der Wichtel nur wenige Lebenspunkte besitzt, ist der Kampf schnell vorbei.

Zweite Welle: Millhouse Manasturm

Dieser NPC unterstützt Sie im Kampf und kann geheilt sowie gebuffed werden. Es zahlt sich aus, ein Auge auf ihn zu haben, da sein Schadens-Output eine wirkliche Hilfe für Ihre Gruppe ist. Tipp: Der Heiler sollte ihn per Fokus (dazu visieren Sie ihn an und tippen „/fokus" in den Chat) zusätzlich mit ins Interface einblenden; dann haben Sie sowohl seinen als auch die Lebensbalken der Gruppenmitglieder im Blick.

Dritte Welle: Akkiris Blitzrufer oder Sulfuronmagmawerfer

Akiriss Blitzrufer

Dieser Wirbelwind macht einen Naturschaden-AE mit einer Reichweite von über 40 Metern, sodass alle Gruppenmitglieder 1.000 bis 1.200 Naturschaden kassieren. Wie alle Elementare dieser Kategorie ist auch dieser immun gegen Naturschaden und sehr widerstandsfähig gegen Magieschaden. Er wirkt gelegentlich einen Fluch, der den zugefügten Schaden auf einen Spieler verdoppelt. Dieser Fluch sollte zügig entfernt werden. Außerdem kann er sich selbst einen Buff verpassen, mit dem er nur noch die Hälfte an Magieschaden einsteckt. Kluge Magier mopsen sich diesen Buff per ZAUBERRAUB und stecken vom Naturschaden-AE nur noch die Hälfte ein!

Sulfuronmagmawerfer

Er verursacht wenig Schaden am Tank, wirkt aber einen FEUERREGEN, aus dem sich die Mitspieler unbedingt herausbewegen sollten, da man ansonsten pro Sekunde 900 bis 1.100 Feuerschaden einsteckt. Sein FLUCH DES MAGMAWERFERS verringert die Heilung auf das betroffene Ziel um 50 Prozent und sollte umgehend entfernt werden.

Vierte Welle: Drakonaar der Pechschwingen oder Drakonaar des Zwielichts

Drakonaar der Pechschwingen

Bei der vierten Welle erscheint eines von zwei möglichen Drakoniden, die an die Exemplare aus dem Pechschwingenhort erinnern. Der Drakonaar der Pechschwingen ist immun gegen Feuerschaden (wichtig für Feuermagier!) und zündet ab und zu eine DRUCKWELLE, die so stark ist, dass sie die Lebenspunkte der Nahkämpfer halbiert. Fernkämpfer und Heiler bleiben daher auf Maximalabstand. Der Drakonaar der Pechschwingen sollte auch bei mittelmäßigem Equipment der Gruppenmitglieder im Staub liegen, bevor Herold Horizontiss erscheint. Brauchen Sie allerdings zu lange, haben Sie es mit beiden Gegnern zu tun – das Wiederbeleben in Nethersturm ist Ihnen dann sicher.

Drakonaar des Zwielichts

Dieser Drache verfügt über die verschiedenen Brutkräfte, die auch schon die Drachen im Pechschwingenhort auf Lager hatten:
BRUTKRAFT ROT: Fügt dem Ziel einen Dot zu, der jede Sekunde Feuerschaden verursacht.
BRUTKRAFT BLAU: Verringert die Angriffsgeschwindigkeit um 50 Prozent, bewirkt Frostschaden und verbrennt Mana.
BRUTKRAFT GRÜN: Das Ziel ist betäubt.
BRUTKRAFT SCHWARZ: Spieler erleidet Feuerschaden (2.000 bis 2.500).



ANGSTBLASE Dieser feige Blutelf bekommt am Ende seine gerechte Strafe: den Tod!


JURASSIC ARKATRAZ Die Echse schlägt kräftig zu und portet sich ab und zu hinter den Tank, ist aber davon abgesehen ein äußerst leichter Gegner.



DUPLIKAT Markieren Sie Herold Horizontiss mit einem Symbol. Lässt dieser seine Spiegelbilder erscheinen, wissen Sie sofort, welchen Gegner Ihre Gruppe aufs Korn nehmen muss.

TATKRÄFTIGE UNTERSTÜTZUNG Der kleine NPC-Magier Millhouse Manasturm ist eine wertvolle Hilfe im Kampf gegen die zahlreichen Bosse. Heilen Sie ihn!

BRUTKRAFT BRONZE: Macht den Spieler kampfunfähig. Verringert die Zaubergeschwindigkeit um 50 Prozent und die Angriffsgeschwindigkeit um 25 Prozent.

Auch wenn das verheerend klingen mag: In der Praxis ist dies ein leichter Gegner, der schnell umkippt, auch wenn er seine Brutkräfte oft einsetzt. Zudem lassen sich einige dieser Brutkräfte per Magiebannung entfernen. Ein einfacher Gegner.

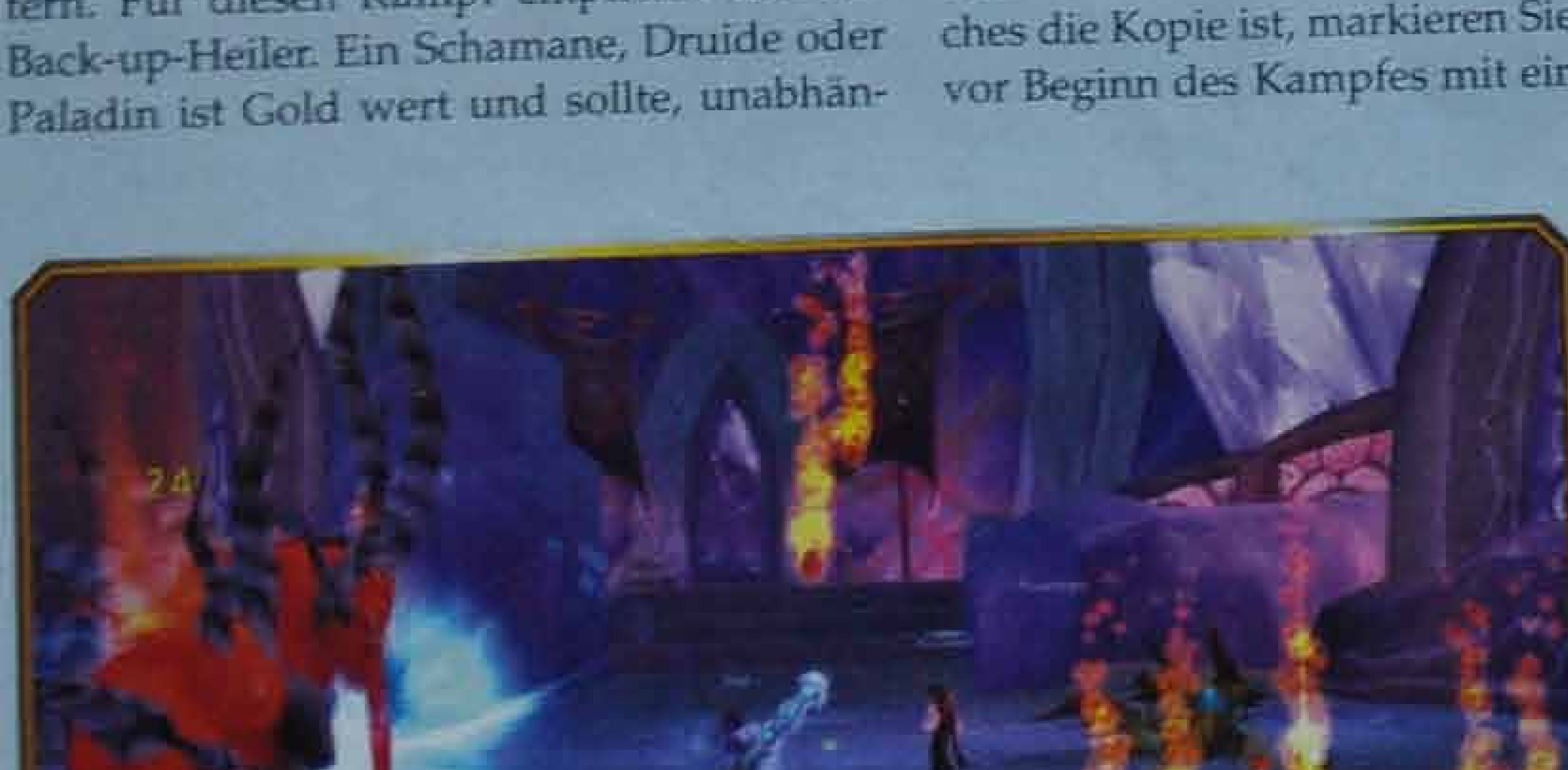
Herold Horizontiss

Dieser Widersacher ist wohl einer der schwersten aller Fünf-Spieler-Instanzen. Die gesamte Gruppe muss aufmerksam und koordiniert zusammenspielen. Der Heiler hat hier eine schwere Aufgabe zu bewältigen: Ist sein Ausrüstungsstand nicht gut genug, wird er die Aufgabe schlichtweg nicht meistern. Für diesen Kampf empfiehlt sich ein Back-up-Heiler. Ein Schamane, Druide oder Paladin ist Gold wert und sollte, unabhängig von seiner Klassenausrichtung, ein paar Heilsprüche einstreuen, wo es nötig ist.

Das Fähigkeiten-Repertoire des Herolds ist wahrlich reichhaltig: Gelegentlich wird ein Spieler per BEHERRSCHUNG übernommen und richtet seine Kräfte gegen die Gruppe. Außerdem wird manchmal ein Spieler per FURCHT durch den Raum gelenkt. Dieser Effekt kann und sollte entfernt werden, da sonst wertvolle Sekunden verstreichen, in denen die Schadensmenge der Gruppe auf den Boss vermindert ist.

Doch die richtig fiesen Tricks kommen erst noch: Bei 66 und bei 33 Prozent erschafft Herold Horizontiss eine Kopie von sich. Diese hat nur sehr wenige Trefferpunkte, verfügt aber über all die Fähigkeiten des Originals. Daher gilt: so schnell wie möglich umhauen! Damit Sie wissen, welches der beiden Viecher nun das Original und welches die Kopie ist, markieren Sie den Herold vor Beginn des Kampfes mit einem Symbol. Das Menü zum Auswählen der Symbole ruft der Gruppenanführer per Rechtsklick auf den Lebensbalken des anvisierten Ziels auf. So können Sie das Original von der Kopie unterscheiden und sich gleich auf das richtige Exemplar stürzen.

Besonders heimtückisch ist jedoch seine GEDANKENWUNDE, ein blauer Strahl, dem GEDANKENSCHINDEN des Schattenpriesters recht ähnlich. Dieser Strahl betäubt Spieler und verursacht über drei Sekunden pro Sekunde 1.800 Schattenschaden. Dies stellt den Heiler vor zwei äußerst gravierende Probleme: 1. Ist ein Gruppenmitglied davon betroffen, erleidet es in kurzer Zeit extrem viel Schaden. Daher sollte jeder Spieler möglichst bei 90 bis 100 Prozent der Lebenspunkte gehalten werden, damit ihn die GEDANKENWUNDE nicht dahinrafft. Zudem hat die GEDANKENWUNDE die unangenehme Eigenschaft, dieselbe Person zweimal hintereinander zu beharken.



BRANDGEFÄHRLICH Dem Feuerregen muss Ihre Gruppe unbedingt ausweichen, sonst müssen die Heiler zu viel Mana verschwenden.



ENTLASTUNG Die Drakoniden können vom Krieger entwaffnet werden, was den Heiler Ihrer Gruppe freuen wird. Dadurch senken Sie spürbar den Schaden für einen kurzen Zeitraum.





DOPPELPACKUNG Hier sehr schön zu erkennen: Das Original ist mit einem Symbol gekennzeichnet, damit im Kampf keine Verwirrung entsteht.

Jeder, der davon betroffen ist, muss unverzüglich vom Heiler auf seine maximale Lebenspunktezahl hochgeheilt werden. 2. Ist der Heiler selbst betroffen, verhindert die Betäubung die Heilung auf den Tank. Der Heiler muss sich direkt nach der GEDANKENWUNDE selbst heilen. Seien Sie dabei auf Zack! Für ein manuelles Sich-selbst-Anvisieren haben Sie keine Zeit, erledigen Sie das schnell über die ALT-Klick-Funktion (einstellbar in den Interface-Optionen). Ein zweiter Heiler macht diesen Kampf um einiges leichter, da er sowohl von der GEDANKENWUNDE betroffene Spieler, insbesondere den Haupt-Heiler, als auch den NPC Millhouse Manasturm im Blick hat und für Entlastung und deutlich mehr Ruhe im Getümmel sorgt.

Nun wird auch klar, warum die Kopien des Herolds schnell fallen müssen: zweimal GEDANKENWUNDE auf einem Ziel gleichzeitig (6x 1.800 = 10.800 Schadenspunkte!) überlebt kein Spieler. Der Zufallsaspekt der GEDANKENWUNDE bringt natürlich auch ordentlich Chaos in den Kampf, soll heißen: Das Gerangel kann lange gut laufen, doch wenn Ihr Heiler erst mal mehrere GEDANKENWUNDEN hintereinander abbekommt, endet das Ganze schnell im Wipe und kann auch durch noch so gutes Equipment und Geschick der Spieler nicht verhindert werden. Etwas Schattenresistenz kann hier nicht schaden, erhöht aber die Chance, der BEHERRSCHUNG, der FURCHT oder der GEDANKENWUNDE zu widerstehen, nur marginal. Aber wer weiß: Vielleicht hilft das ja genau im entscheidenden Moment.

Herold Horizontiss
110.000 (Leben)
33.100 (Mana)

SO LÄUFT DER HASE:

Bevor der Kampf richtig beginnt, setzt der Gruppenleiter ein Symbol auf den Boss, um ihn später von der Kopie unterscheiden zu können. Der Tank stürzt sich sofort auf den Boss, während der Rest der Truppe langsam beginnt, Schaden auszuteilen. Der Heiler muss hellwach sein, um die von der GEDANKENWUNDE betroffenen Spieler, auch sich selbst, schnell wieder hochzuheilen. Auch der NPC Millhouse Manasturm kann und sollte geheilt werden, da er als zusätzliche Schadensquelle sehr effektiv ist. Sobald der schwächere Doppelgänger erscheint, müssen die Schadensklassen alles geben, um diesen sofort niederzustrecken. Schafft es der Heiler, alle am Leben zu halten, ist der Kampf schon halb gewonnen. Übernommene Spieler sollten Sie nicht angreifen, sondern per FURCHT, EISFALLE, VERWANDLUNG oder ähnlichem aus dem Kampf nehmen.

BEHERRSCHUNG: Spieler ist übernommen und greift Ihre Mitspieler an.
FURCHT: Spieler flüchtet kampfunfähig.
GEDANKENWUNDE: Spieler ist betäubt, erhält über drei Sekunden pro Sekunde 1.800 Schattenschaden.
KLONEN: Erschafft bei 66 und 33 Prozent seiner Lebenspunkte ein schwächeres Abbild seiner selbst, das aber über die gleichen Fähigkeiten verfügt.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Als Tank müssen Sie nichts Besonderes beachten, klassisches Tanken ist gefragt

Priester:
- Schauen Sie genau, wer die GEDANKENWUNDE hat, schnelles Heilen ist erforderlich

Paladin:
- Unterstützend heilen, besonders den Heiler, falls dieser von der GEDANKENWUNDE betroffen ist

Schamane:
- Notfalls mitheilen, da der Heiler stark gefordert ist

Druide:
- Ebenso wie der Schamane einen Blick auf die Mitspieler haben

Schurke:
- Maximalen Schaden austeilen

Magier:
- Maximalen Schaden austeilen

Hexenmeister:
- Maximalen Schaden austeilen, beim Klon auf diesen umschwenken

Jäger:
- Maximalen Schaden austeilen

Und das können Sie abgreifen!

Zereketh

Scherbenweltschreiter (16,66 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Schwere Rüstung
448 Rüstung
+18 Ausdauer
+24 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 21.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 50.

Schulterschutz der Manasphäre (18,98 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Stoff
117 Rüstung
+23 Ausdauer
+26 Intelligenz
+17 Willenskraft
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 29.

Umhang der funkelnden Auren (16,75 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Rücken — Stoff
78 Rüstung
+12 Ausdauer
+16 Intelligenz
+18 Willenskraft
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 42.

Dalliah

Lampe des friedlichen Rastens (17,11 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Nebenhand
+16 Ausdauer
+18 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 35.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 6 Mana wieder her.

Muster: Hose des weißen Heilers (0,37%)

Wird beim Aufheben gebunden
Rezept
Benötigt Schneiderei (375)
Benutzen: Lehrt Euch das Nähen einer Hose des weißen Heilers.

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Soccothrates

Handschuhe des Unabhängigen (16,17 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Hände — Leder
183 Rüstung
+27 Beweglichkeit
+20 Ausdauer
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Abhärtungswertung +3
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 38

Bernsteinfalkenarmbrust (14,36 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Schusswaffe — Armbrust
159 - 239 Schaden — Tempo: 3.00
(66.3 Schaden pro Sekunde)
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 18.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 14.

Horizontiss

Brustharnisch des Gezeitensturms (12,65 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Schwere Rüstung
652 Rüstung
+28 Ausdauer
+22 Intelligenz
Blauer Sockel
Gelber Sockel
Gelber Sockel
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 10.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 36.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 4 Mana wieder her.
Set: Gewandung des Gezeitensturms (5)

Geheiligte Krone (12,08 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Stoff
127 Rüstung
+12 Ausdauer
+24 Intelligenz
+26 Willenskraft
Blauer Sockel
Meta Sockel
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 57.
Set: Geheiligte Roben (5)

(X,XX %) = Dropchance

Shiffars Nexushorn (10,26%)

Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 32.
Anlegen: Chance, bei kritischem Zaubertreffer Ihren Zauberschaden zehn Sekunden um 225 zu erhöhen.

Verdammnisplattenbrustschutz (11,77 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Platte
1164 Rüstung
+30 Stärke
+27 Ausdauer
Roter Sockel
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Kritische Trefferwertung +4
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 19
Set: Verdammnisplattenrüstung (5)

Halsschmuck des Gedankenstroms (13,66 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+15 Ausdauer
+17 Intelligenz
+17 Willenskraft
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 35.

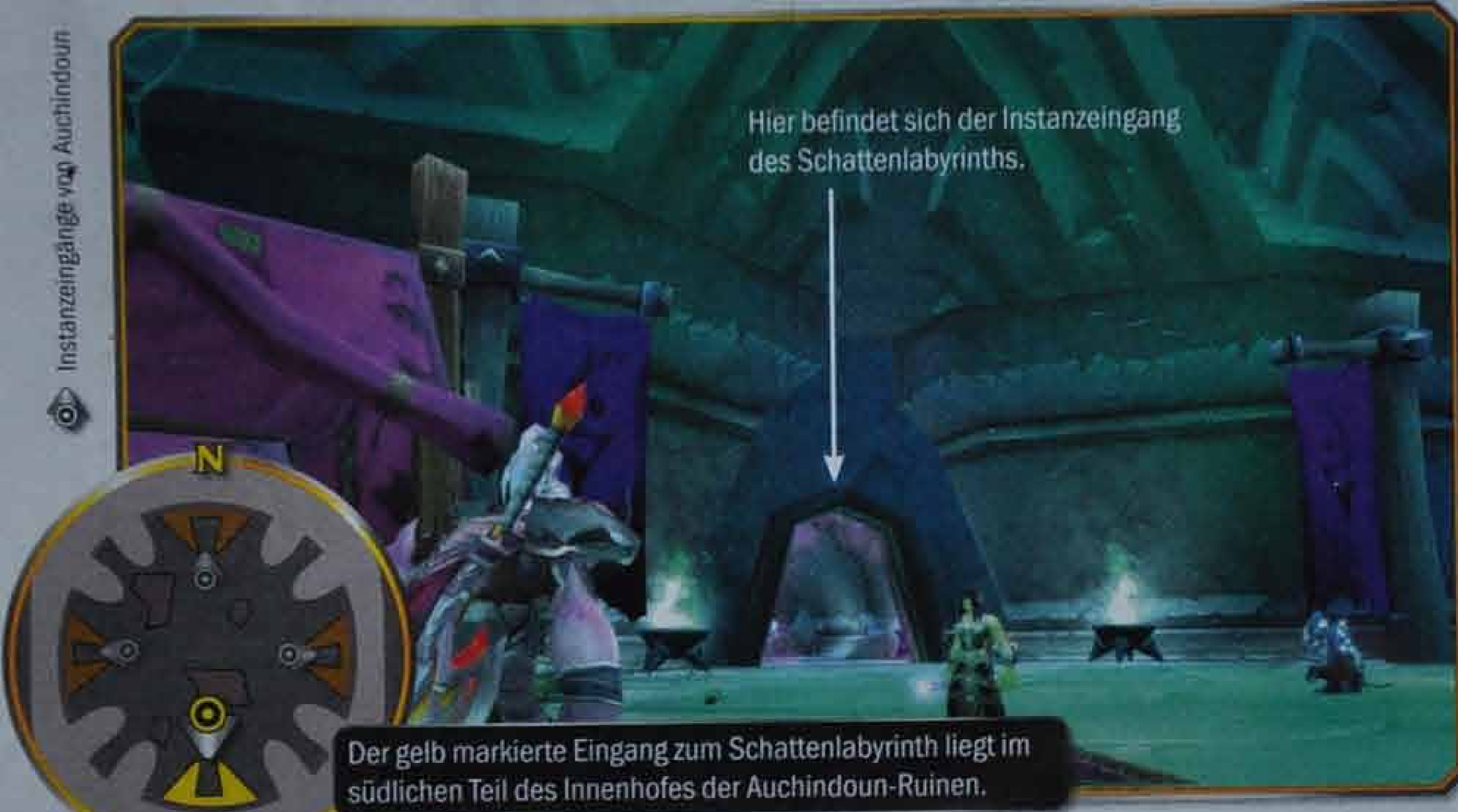
Geschnürte Siegelstiefel (15,16 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Stoff
107 Rüstung
+24 Ausdauer
+18 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Intelligenz +3
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 17.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 20.



PFEILSCHNELL Besonders Jäger freuen sich über die Bernsteinfalkenarmbrust, die bei Soccothrates zu erbeuten ist.

Auchindoun:
Schattenlabyrinth



Der gelb markierte Eingang zum Schattenlabyrinth liegt im südlichen Teil des Innenhofes der Auchindoun-Ruinen.

Die Instanz auf einen Blick

Ort: Im Süden der Wälder von Terokkar (PC-Games-Weltkarte: U,15)
Stufen: 70
Spielzeit: 1,5-3 Stunden
Spieler: 5
Bosse: Botschafter Höllenschlund, Schwarzherz der Hetzer, Großmeister Vorpil, Murmur
Optimale Gruppe: Krieger, Priester, Magier, Schurke, Paladin/Schamane

Wie üblich vereinfacht der Zauber VERWANDLUNG des Magiers viele Kämpfe. Ein Paladin oder Schamane als zweiter Heiler nimmt viel Druck von Ihrem Priester und erleichtert das Durchkommen.

Der vierte und letzte Flügel des Auchindoun-Instanz-Komplexes ist ausschließlich für Spieler der siebzigsten Spielstufe geeignet und beherbergt vier mehr oder weniger anspruchsvolle Bosse. Botschafter Höllenschlund, Kazzak's kleiner Bruder, Schwarzherz der Hetzer, ein spaßig aufgelegter Fettklops, Vorpil, der Großmeister des Schattenrats, und zu guter Letzt Murmur, der Herrscher über die Luft, warten mit prall gefüllten Schatztruhen auf ihre zukünftigen Bezwinger. Sind Sie mutig genug, die Herausforderung anzunehmen und auch diesen Flügel von Auchindoun von den dunklen Schergen zu säubern? Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alle Tricks und Kniffe, um den Gewaltmarsch durch Auchindouns Königs-Instanz zu überleben. Dazu sollte Ihre Gruppe ein wenig mehr Zeit mitbringen als gewohnt. Das Schattenlabyrinth ist größer und herausfordernder als Managruft, Crypta oder Sethekkhallen. Um das Schattenlabyrinth überhaupt zu betreten, muss mindestens ein Mitglied Ihrer Gruppe den finalen Boss der Sethekkhallen, Klauenlord Ikiss, bezwungen haben. Dieser lässt einen Schlüssel fallen, der das Tor

Quests im Schattenlabyrinth

Name	Questgeber	Ziele	Questreihe
Ärger in Auchindoun (teilbar) (Questreihe)	Melisah Sonnenkrone in Shattrath	- Mit Masuud am Eingang des Schattenlabyrinths sprechen - Den Kodex des Blutes im Schattenlabyrinth lesen - Murmur bezwingen	Startet mit „Ärger in Auchindoun" und endet mit „In das Herz des Labyrinths"
Findet Spion To'gun (teilbar) (Questreihe)	Spionin Grik'tha vor dem Eingang des Schattenlabyrinths	- Spion To'gun im Schattenlabyrinth finden - Fünf Seeleninstrumente stehlen	Startet mit „Findet Spion To'gun" und endet mit „Seeleninstrumente"
Das Buch der teuflischen Namen (nicht teilbar) (Questreihe)	Seher: Larissa Sonnenhieb im Sanktum der Sterne Aldor: Exarch Onaala Altar der Sha'tar (beide im Schattenmondtal)	- Acht Gleven des Sonnenzorns sammeln -Azaloth befreien -Mit Altrius sprechen -Sathal, Tharalon und Xeleth bezwingen - Schwarzherz	Startet mit „Ausbildungsgelände von Karabor" und endet mit „Das Buch der teuflischen Namen"
Encyclopaedia Daemonica (nicht teilbar) (Questreihe)	Questgegenstand von Aufseher Fetzsäge in der Feste der Legion (Schattenmondtal)	- Den Splitter zu Grokom Totauge (Horde) bzw. Ordinn Donnerfaust (Allianz) bringen - Morgroron und Makazradon bezwingen (Feste der Legion) - Mit David Wayne sprechen (Wälder von Terokkar) - David Wayne die zusätzlichen Materialien bringen - Großmeister Vorpil bezwingen	Startet mit „Splitter des Illidaribanns" und endet mit „Encyclopaedia Daemonica"
Nach Karazhan (nicht teilbar) (Questreihe)	Erzmagier Alturus im Pass der Totenwinde	- Den violetten Aufzeichnungskristall in der Nähe von unterirdischen Wasserquellen im Keller des Meisters benutzen - Zehn Geisterhafte Essenzen zu Erzmagier Alturus bringen - Mit Erzmagier Cedric in Dalaran sprechen - Mit Khadgar in Shattrath sprechen - Das erste Schlüsselfragment aus dem Schattenlabyrinth holen	Startet mit „Arkane Störungen" und endet mit „Nach Karazhan"

zum Instanzeingang öffnet. Die Monstergruppen variieren in ihrer Größe. Meistens gilt es, zwischen zwei und sechs Gegner zu bekämpfen. Sechsköpfige Mobgruppen sind ein Graus für jeden Krieger, weshalb sich ein Magier (VERWANDLUNG), Hexenmeister (VERFÜHREN), Schurke (KOPFNUSS) oder Jäger (EISFALLE) immer gut in der Gruppe macht, um einzelne Gegner aus dem Kampf zu nehmen. Glücklicherweise sind fast alle Gegner Humanoid und dadurch anfällig für gängige CC-Effekte (=Crowd-Control). Beim Spielen des Schattenlabyrinths sammeln Sie übrigens Ruf beim Unteren Viertel in Shattrath. Eine gänzliche Säuberung der Instanz entspricht in etwa 2.500 Rufpunkten. Der finale Boss Murmur schenkt Ihnen davon allein satte 240.

Leichter Beginn

Im ersten Raum tritt Ihnen zunächst nur ein einzelner Todeshöriger oder Akolyt der Kabale entgegen - kein Problem. Diesen Gegner erledigen Sie, während Ihr Priester oder Magier noch die Gruppe bufft. Wenn Sie es eilig haben, lassen Sie im ersten Raum ein paar Mobgruppen aus. Bekämpfen Sie die ersten zwei aus bis zu drei Tödeshörigen und Akolyten bestehenden Gruppen am besten direkt am Eingang der Instanz. So verhindern Sie, dass schwer verletzte Gegner davonrennen und weitere Feinde anziehen. Klassen mit der Fähigkeit, Zauber zu unterbrechen, müssen die Akolyten vom Heilen abhalten. Sonst verlängert sich der Kampf nur unnötig. Bestens dazu geeignet ist ZUSCHLAGEN, SCHILDSCHLAG, GEGENZAUBER oder TRITT von Krieger, Magier und Schurke oder auch ein manasparender Stufe-1-Erdshock des Schamanen. Die Akolyten haben außerdem die Fähigkeit, einen Schattenschutzzauber zu wirken, der circa 3.000 Punkte Schattenschaden absorbiert. Zum Ende des ersten Raums hin treffen Sie auf Hexenmeister der Kabale mit jeweils einer Gruppe Wichtel. Um die Gruppen daneben nicht versehentlich zu pullen, sollten Sie die Wichtel mittels WEGLAUFEN weit nach hinten ziehen. Dort sind sie einfach mit diversen Flächenzauber-Fähigkeiten wie WIRBELWIND oder ARKANE EXPLOSION zu beseitigen. Haben Sie die beiden Wichtelgruppen und den Hexenmeister erledigt, können Sie in den Gang dahinter laufen, ohne weitere Monster anzuziehen. Halten Sie sich dazu genau in der Mitte zwischen den Säulen. Durch den Gang gerannt, begegnen Sie dem ersten Teuflischen Vorarbeiter – diese Gegner haben es in sich. Mit 76.000 Lebenspunkten, Immunität gegen Verlangsamungs-,

Die fiesesten Trashmobs

Henker der Kabale



WAS ER KANN: Auf der Zielgeraden stellen sich Ihnen die Henker der Kabale entgegen. Deren einzige Fähigkeit WIRBELWIND richtet an Stoff- und Lederträgern ordentlich Schaden an.

GEGENMITTEL: Das höchste Gebot für Stoffis im Kampf gegen die Henker lautet ganz klar: Abstand halten. Der so vermiedene Schaden entlastet Ihren Heiler und lässt diesem die volle Konzentration für die Heilung der Nahkampfklassen.



Bösartige Ausbilderin

WAS SIE KANN: Diese Dämonen belegen Sie mit dem Schwächungszauber MAL DER TÜCKE. Einmal davon betroffen, erhöht sich die Trefferchance der Kreatur auf Sie deutlich. Aufgrund des hohen Angriffstempos der Ausbilderin ist dies eine tödliche Kombination. Außerdem besitzt sie den Flächenzauber SCHATTENNOVA.

GEGENMITTEL: Tanks lassen sich vom MAL DER TÜCKE nur wenig beeindrucken. Geben Sie Ihrem Tank daher etwas länger Zeit, genug Bedrohung auf die Ausbilderin aufzubauen, um auf der sicheren Seite zu stehen. Der SCHATTENNOVA entgehen Sie mit genügend Abstand zur Ausbilderin.

Schattenpriester der Kabale

WAS ER KANN: Die Fähigkeiten GEDANKENSCHINDEN und SCHATTENWORT: SCHMERZ fügen in kurzer Zeit extrem hohen Schaden zu.

GEGENMITTEL: Das Bannen von SCHATTENWORT: SCHMERZ durch Priester und Paladine macht diesen Schwächungszauber unschädlich. Betäubungs- und Unterbrechungseffekte helfen dabei, das Wirken von GEDANKENSCHINDEN zu vermeiden.



Teuflischer Vorarbeiter



WAS ER KANN: Mit seinem AUFWÄRTSHAKEN wirft er sein Ziel um einige Meter zurück und verringert dessen Bedrohung um ein moderates Maß. Mit DROHRUF schafft er sich Nahkämpfer vom Hals und knöpft sich anschließend Heiler und Zauberklassen vor.

GEGENMITTEL: Indem sich alle Gruppenmitglieder in Nahkampfreichweite des Vorarbeiters begeben, verhindern Sie den Bedrohungswechsel nach dem Wirken von DROHRUF. Denn trifft der Furchteffekt die gesamte Gruppe, setzt der Dämon seinen Angriff auf sein vorheriges Ziel weiter fort.

Kultist der Kabale

WAS ER KANN: Mit der Fähigkeit TRITT und den häufigen Extra-Attacken erweist sich der Kultist für Zauberklassen in Stoffrüstung als besonders gefährlich.

GEGENMITTEL: Heiler und Zauberer positionieren sich weit abseits des Kultisten und vermeiden Bedrohungsübernahmen vom Tank der Gruppe.





Botschafter Höllenschlund

Der Botschafter direkt aus der Hölle ist darauf aus, Sie zu vergiften und das Fürchten zu lehren.

Sobald Sie den letzten Ritualisten der Kabale beseitigt haben, wird Botschafter Höllenschlund aus der Verbannung entlassen und macht sich auf, Sie mit in die Hölle zu nehmen. Um Ihrer Gruppe vor dem Kampf eine Ruhepause zu gönnen, pullen Sie den letzten Ritualisten ganz nach hinten in den östlichen Gang. Botschafter Höllenschlund wird nun in gemäßigtem Tempo in Richtung Ihrer Gruppe watscheln. Nutzen Sie diese Zeit, um Ihren Manaklassen eine Trinkpause zu gewähren und noch einmal zu prüfen, ob auch alle Buffs sitzen. Sollte Ihre Gruppe sowieso schon unterfordert sein, können Sie Botschafter Höllenschlund alternativ auch sofort an der Stelle bekämpfen, an der er von den Ritualisten der Kabale gebannt wird. Sind alle bereit, schnappt sich Ihr Tank den Bösewicht und dreht ihn sofort mit dem Gesicht von der Gruppe weg. Auf diese Weise vermeiden Sie, dass der Flächenzauber-Effekt ÄTZENDES SÄURE die gesamte Gruppe trifft und stattdessen nur den Tank vergiftet. Mit normalen Schlägen verursacht der Boss etwa 1.400 Schadenspunkte an einem ordentlich ausgerüsteten Tank. Seine kritischen Treffer können Schadensspitzen von bis zu 2.800 Punkten erreichen. Leder- und besonders Stoffträger sollten dem Tank genügend Zeit geben, Bedrohung aufzubauen, um die Aufmerksamkeit des Botschafters später nicht versehentlich auf sich zu lenken und kritische Schläge von bis zu 5.000 Schadenspunkten abzubekommen.

Giftiges Unterfangen

Die ÄTZENDE SÄURE verursacht über einen Zeitraum von 15 Sekunden alle drei Sekunden 1.300 Schadenspunkte und lässt sich weder reinigen noch durch STEINGESTALT entfernen. Wer das Gift also einmal abbekommt, muss mit etwa 6.500 Schaden leben und belastet den Manabalken Ihres Heilers zusätzlich. Um dies zu verhindern, stehen schadensausteilende Nahkampfklassen folgerichtig auch ausschließlich hinter dem Botschafter aus der Hölle. Idealerweise bekommt nur Ihr Tank das nervige Gift ab und benötigt etwas mehr Aufmerksamkeit Ihres Heilers. Alternativ sagen Sie vorher an, dass sich betroffene Spieler mithilfe von Verbänden selbst heilen sollen. Sind Sie als Tank mit weniger vertrauten Gruppenmitgliedern unterwegs, sollten Sie den Boss direkt mit dem Rücken zur Wand tanken, um unaufmerksamen Nahkämpfern gar nicht erst die Chance zu lassen, in das Blickfeld von Botschafter Höllenschlund zu gelangen.

Dem Furchteffekt entgehen

Die zweite Fähigkeit des Botschafters, um die Sie sich die meisten Sorgen machen müssen, ist ein DROHRUF, der alle Gruppenmitglie-

SO LÄUFT DER HASE:

Kriegen Sie den Furchteffekt des Botschafters in den Griff, ist der Kampf schon halb gewonnen. Mit der ÄTZENDEN SÄURE sollte es lediglich der Tank zu tun bekommen.

STANDARDATTACKE:
1.400 bis 2.000 Schadenspunkte

ÄTZENDE SÄURE:
Alle drei Sekunden 1.300 Schadenspunkte über einen Zeitraum von 15 Sekunden; reduziert Rüstung

AOE-FURCHTEFFEKT:
Belegt Spieler in Nahkampfreichweite für fünf Sekunden mit einem Furchteffekt

Entwaffnen- und CC-Effekte ausgestattet, dauert ein Kampf gut und gerne ein paar Minuten. Besonders fies ist der regelmäßig auftretende Furchtzauber, der alle Gruppenmitglieder in Nahkampfreichweite zu ihm trifft. Sie müssen vor allem verhindern, dass Ihr Tank diesen Effekt abbekommt. Ist dieser von FURCHT betroffen, sucht sich der Vorarbeiter sofort ein anderes Ziel. Und dieses ist in der Regel leichter gepanzert und bekommt entsprechend heftige Schläge ab. Als bestes Gegenmittel eignet sich der FURCHTZAUBERSCHUTZ von Zwergenpriestern oder das TOTEM DES ERDSTOSSES des Schamanen.

Der erste Bossraum

Im Raum nach der ersten Biegung warten sechs Dreier-Grüppchen aus Ritualisten und drei Teuflische Vorarbeiter auf Sie. Beobachten Sie die Laufwege der Vorarbeiter, um diese nicht versehentlich zusammen mit einer Gruppe Ritualisten zu pullen. Denn das endet meist im Wipe (Tod der gesamten Gruppe). Die ersten zwei Gruppen Ritualisten, links und rechts der Biegung, sollten Sie auf jeden Fall weit nach hinten in den Gang pullen. Da diese größtenteils Zauber einsetzen, um Ihnen zu schaden, müssen Sie die Bösewichter dazu bewegen, zu Ihnen zu laufen. Setzen Sie entweder Fähigkeiten wie GEGENZAUBER ein oder laufen Sie nach dem Pull außer Reichweite ihrer Zauber. Die Ritualisten benutzten ARKANE GESCHOSSE, FROSTBLITZE und FLAMMENPUFFER, um Ihnen einzuheizen. Den DoT FLAMMENPUFFER kann ein Priester oder Paladin mithilfe von MAGIE BANNEN oder REINIGEN entfernen. Vergessen Sie den Teuflischen Vorarbeiter aus dem linken Gang nicht und erledigen Sie Gegner für Gegner. Wenn nur noch die letzte Gruppe Ritualisten steht, pullen Sie diese ganz zurück ans andere Ende des Raums und treten dem ersten Boss, Botschafter Höllenschlund, entgegen.

Geduldsspiel

Sobald Botschafter Höllenschlund für Sie Geschichte ist, machen Sie sich auf, den nächsten Raum zu erkunden. Dieser Raum ist wohl der nervigste und langwierigste der gesamten Instanz. Sechs Mobgruppen, bestehend aus vier bis sechs Elite-Gegnern, stehen zwischen Ihnen und dem im Hintergrund erkennbaren zweiten Boss der Instanz, Schwarzherz der Hetzer. Außerdem patrouillieren die todbringenden Bösartigen Ausbilder durch den Raum. Gehen Sie es langsam an. Beobachten Sie die Laufwege der Ausbilder, töten Sie den ersten und pullen Sie dann im richtigen Moment die erste Vierer-Gruppe. Schalten Sie vor allem die Schattenpriester der Kabale – entweder durch schnellen Schadensfokus oder CC-Effekte – aus. Ihre Heiler müssen sich vor den Kultisten in Acht nehmen. Diese beherrschen TRITT und unterbrechen damit Zauber. Aufgefüllt werden die Gruppen mit den bereits

der in Reichweite mit FURCHT belegt. Der Effekt hält fünf Sekunden an und lässt Ihre Gruppe wie aufgescheuchte Hühner durch den Raum rennen. Problematisch ist diese Fähigkeit besonders, wenn der Tank den Effekt abbekommt und dadurch automatisch die Aggro verliert. Botschafter Höllenschlund sucht sich dann ein neues Ziel, das nicht unter dem Furchteffekt leidet, und streckt dieses im schlechtesten Falle mit zwei bis drei Schlägen nieder. Tote Gruppenmitglieder bei Bosskämpfen in Fünf-Spieler-Instanzen bedeuten meist das kollektive Sammeln am Geistheiler, weshalb Sie den Tod eines Ihrer Gefährten tunlichst vermeiden sollten. Dies geht auf zweierlei Art: Die erste Möglichkeit ist es, die ganze Gruppe so nah am Boss zu platzieren, dass alle (!) den Furchteffekt abbekommen. Denn dann behält Botschafter Höllenschlund weiter den Tank im Auge und rennt diesem hinterher. Hier muss vor allem Ihr Heiler auf Zack sein und den Krieger, Druiden oder Paladin fast den kompletten Kampf über auf maximaler Lebensenergie halten. Denn wenn der Boss seine Furchtfähigkeit einsetzt, kurz nachdem er Säure gespuckt hat, bekommt der Tank in den fünf Sekunden einen Haufen Schaden ab. Bei der zweiten Variante steht Ihr Heiler weit genug entfernt, damit ihn der Furchteffekt nicht trifft. Der Tank muss nun, so gut es geht, versuchen, mithilfe von BERSERKERWUT den Effekt abzubrechen. Dazu bleibt er am besten den ganzen Kampf über in der BERSERKERHALTUNG und nimmt den dadurch erlittenen Extraschaden in Kauf. Wahlweise kann er auch wie gewohnt in der VERTEIDIGUNGSHALTUNG tanken und rechtzeitig die Haltung wechseln, BERSERKERWUT aktivieren und wieder zurückwechseln. Dies läuft allerdings auf ein Glücksspiel hinaus, da der Furchtzauber nicht regelmäßig von Botschafter Höllenschlund verwendet wird und BERSERKERWUT eine 30-sekündige Abklingzeit aufweist. Erwischt der Botschafter den Tank während der Abklingzeit, haben Sie ein Problem. Im Optimalfall haben Sie einen Zwergen- oder Draeneipriester dabei, der immer wieder FURCHTZAUBERSCHUTZ auf Ihren Tank wirkt und den Kampf dadurch extrem vereinfacht. Alternativ schützt auch ein Schamane die Gruppe mit seinem TOTEM DES ERDSTOSSES wunderbar gegen den Furchteffekt. Dann kann auch Ihr Heiler bedenkenlos so viel Abstand zum Boss nehmen, dass ihn der Furchtzauber nicht trifft. Meistern Sie den Umgang mit dem Furchteffekt, wird der Kampf schnell zur Routine und Ihre Gruppe kann sich über die wertvollen Überbleibsel freuen.



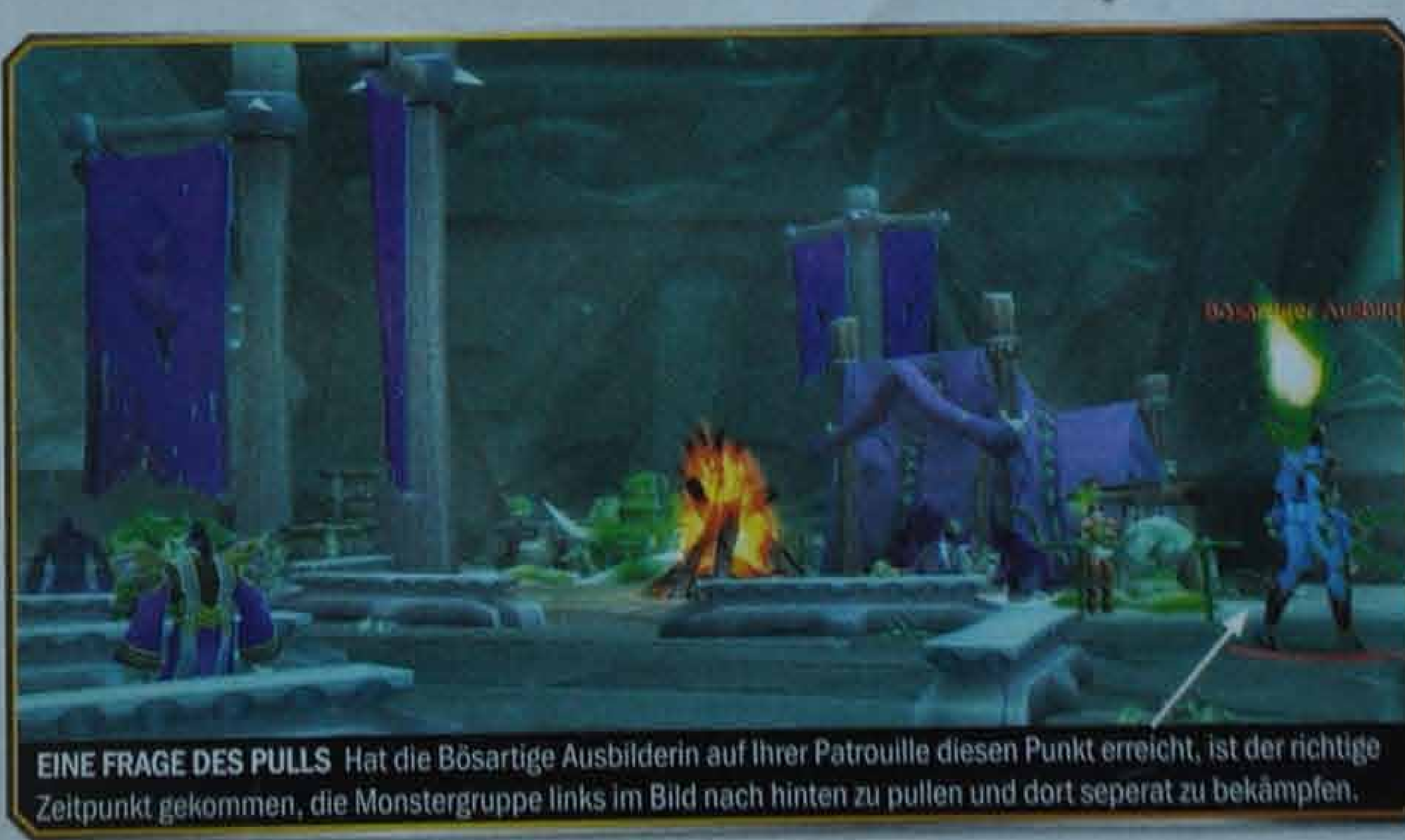
IGITT Botschafter Höllenschlund bespuckt den Tank mit ÄTZENDER SÄURE. Kriegen noch zusätzliche Spieler diesen Debuff ab, hat der Heiler jede Menge zu tun.



FURCHTBAR Solange der Tank nicht dem Furchteffekt erliegt, ist alles in Butter. Sonst sucht sich Höllenschlund ein neues Opfer und heizt diesem ordentlich ein.

bekannten Todeshörigen und Akolyten der Kabale. Haben Sie die ersten beiden Vierer-Gruppen erledigt, können Sie den patrouillierenden Ausbilder pullen und eliminieren. Anschließend beseitigen Sie die restlichen drei Gruppen in der Mitte. Weiter geht es mit der aus Ihrer Sicht links gelegenen Monstergruppe. Hier konzentrieren Sie sich zuerst auf die Ausbilderin. Tätigen Sie den Pull, wenn sich diese ein paar Meter von der Mobgruppe entfernt. Im anschließenden Kampf gegen die Sechser-Gruppe lohnt es, wenn Ihr Priester zu Beginn einen der Gegner per GEDANKENKONTROLLE übernimmt und ihn von seinen Kollegen in Stücke reißen lässt. Erledigen Sie noch die Dreier-Gruppe ganz links im Raum und wenden Sie sich dann der anderen Sechser-Gruppe zu Ihrer Rechten zu. Pullen Sie diese aber erst, wenn die Bösartige Ausbilderin sich wiederum einige Meter entfernt hat (siehe rechts). Passen Sie auf, dass zaubernde Gegner nicht stehen bleiben und im Laufe des Kampfes die Ausbilderin mit in den Kampf rufen. Noch schnell die verbleibende Dreier-Gruppe ausgeschaltet, steht dem Kampf gegen Schwarzherz nichts mehr im Wege. Wichtig: Im gesamten Raum patrouillieren getarnte Auftragsmörder der Kabale. Diese greifen überraschend in den Kampf ein und stürzen sich mit Vorliebe auf Ihre Heiler. Überprüfen Sie vor dem Kampf gegen Schwarzherz den gesamten Raum noch einmal, ob Sie auch alle Auftragsmörder erwischt haben. Greifen diese während des Bosskampfes ein, können Sie einpacken.

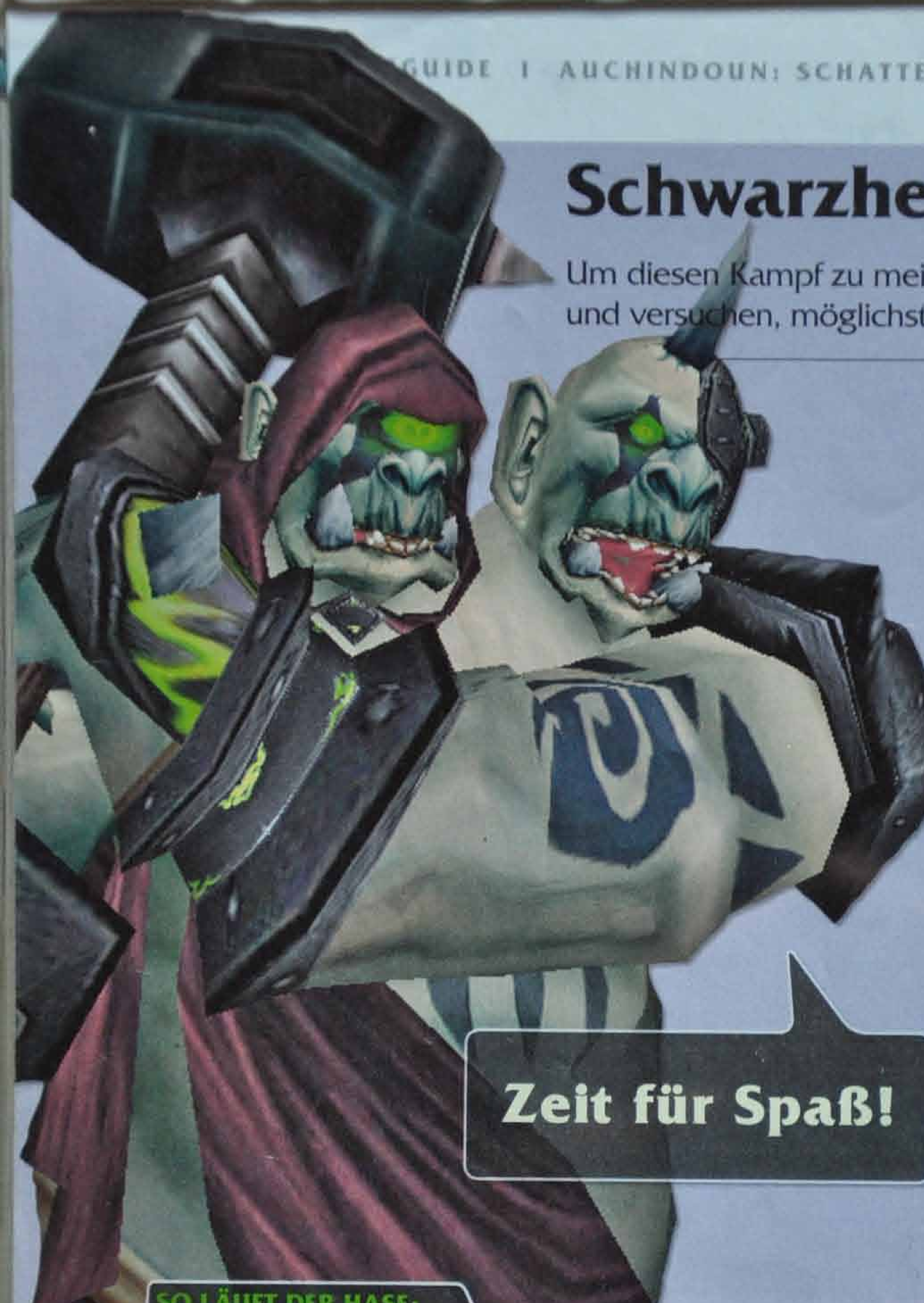
Fortsetzung auf Seite 280



EINE FRAGE DES PULLS Hat die Bösartige Ausbilderin auf Ihrer Patrouille diesen Punkt erreicht, ist der richtige Zeitpunkt gekommen, die Monstergruppe links im Bild nach hinten zu pullen und dort seperat zu bekämpfen.

Schwarzherz der Hetzer

Um diesen Kampf zu meistern, sollten Sie Spaß verstehen und versuchen, möglichst den Überblick zu behalten.



Der füllige Oger stellt für viele Gruppen die schwierigste Begegnung im Schattenlabyrinth dar. Doch es gibt Mittel und Wege, die Ihnen den Kampf gegen Schwarzherz deutlich vereinfachen. An erster Stelle steht dabei das komplette Leerräumen des Saales, da dem Hetzer andernfalls alle verbliebenen Kreaturen zu Hilfe eilen. Der relativ geringe Nahkampfschaden von Schwarzherz erlaubt es Ihrem Tank, bei diesem Kampf sogar seine offensive Ausrüstung auszupacken. Aufgrund der fiesen Gedankenkontrollphase, ist das Mitbringen von Manatränken lohnenswert und erleichtert den Kampf ordentlich. Ausgebrannte Heiler und Zauberer werden sonst zu einfachen Statisten.

Steht der Saal schließlich frei, sind Tränke an Bord und hat Ihr Tank den Schild wieder eingepackt, kann der Kampf gegen das Schwergewicht Schwarzherz beginnen.

Der Kriegsdonner

Die erste Fähigkeit, die Schwarzherz im Kampf gegen Sie einsetzt, ist der KRIEGSDONNER. Dieser wirft Ihre gesamte Gruppe um einige Meter zurück und fügt dabei 1.000 bis 2.000 Schadenspunkte zu. Zusätzlich setzt er die Bedrohung aller davon betroffenen Spieler komplett zurück. Um diese Fähigkeit etwas zu entschärfen, ist es für den Tank hilfreich, sich mit dem Rücken an einer Wand zu positionieren. So vermindert er die Gefahr, nach einem KRIEGSDONNER aus der Reichweite des Heilers zu gelangen. Zudem ist der Tank so nicht dazu gezwungen,

SO LÄUFT DER HASE:

Versuchen Sie, vor CHAOS STIFTEN Mittel zu ergreifen, um den eigenen Schaden zu minimieren. Gegen den Verlust der Bedrohung durch KRIEGSDONNER und CHAOS STIFTEN hilft nur ein schneller Einsatz der SPOTT-Taste.

STANDARDATTACKE:
1.000 bis 1.500 Schaden

KRIEGSDONNER:
Stößt alle sich in der Nähe befindlichen Spieler zurück. Fügt 1.000 bis 2.000 Schaden zu und reduziert die Bedrohung aller Betroffenen.

STURMANGRIFF:
Zufällig auf ein Gruppenmitglied angewandt. Betäubt das Ziel für eine Sekunde und fügt 300 bis 500 Schaden zu.

CHAOS STIFTEN:
Gedankenkontroll-Effekt auf alle Gruppenmitglieder mit einer Dauer von 15 Sekunden. Dieser Effekt kann nicht entfernt oder ihm widerstanden werden. Setzt die Bedrohung von Schwarzherz zurück.



SCHRECK! Mit seinem grünen Hollywood-Kollegen hat dieser Oger nur eines gemeinsam: Mit seiner „Verstehen Sie Spaß"-Phase sorgt er aufgrund vollkommen sinnloser KI-Aktionen oftmals für Heiterkeit.

nach dem Rückstoß zurück zum Hetzer zu laufen, sondern kann direkt weiter Bedrohung aufbauen. Auch der Heiler sollte sich nach Möglichkeit an einer Wand oder einem Pfeiler im Saal positionieren, um ebenfalls nicht außer Reichweite zu gelangen. Nach einem KRIEGSDONNER ist es zudem von größter Wichtigkeit, den Tank zumindest für einen kurzen Augenblick erneut Bedrohung aufbauen zu lassen. Verrichten Sie deshalb für wenige Sekunden keinen Schaden und vermeiden Sie große Heilungen. So stellen Sie das Überleben Ihrer Gruppe während dieser Phase des Kampfes sicher.

Sturmangriff

Der STURMANGRIFF stellt die zweite Fähigkeit von Schwarzherz dar. Sie fügt nur geringen Schaden von 300 bis 500 Punkten zu und betäubt das betroffene Ziel für eine Sekunde. Allerdings kann es passieren, dass Sie nach einem STURMANGRIFF und dessen zugefügten Schaden einen weiteren normalen Nahkampftreffer von Schwarzherz dem Hetzer erhalten. In diesem seltenen Fall bekommen Sie unter Umständen bis zu 3.000 Schadenspunkte. Die Ursache des zusätzlichen Nahkampftreffers ist ein Nebeneffekt der Spielmechanik. In regelmäßigen Abständen, ähnlich dem Waffentempo von Spielern, wirkt Schwarzherz einen normalen Nahkampfschlag. Der STURMANGRIFF folgt jedoch in zufällig generierten Abständen – und das macht es möglich, dass der STURMANGRIFF kurz vor einem Nahkampfangriff erfolgt. Dies hat dann zur Folge, dass Sie zusammen mit dem STURMANGRIFF einen weiteren Treffer einstecken müssen. Das ist besonders für Stoffklassen gefährlich, vor allem wenn diese nicht auf ihren maximalen Gesundheitsstand gebracht sind.

Jeder gegen jeden

Die lästigste und auch schwierigste Phase des Kampfes gegen Schwarzherz läutet dieser mit seiner Fähigkeit CHAOS STIFTEN ein. Auf seinen Ausruf „Zeit für Spaß!" verlieren alle Gruppenmitglieder für 15 Sekunden die komplette Kontrolle über ihren Charakter. Die spieleigene KI übernimmt nun die Steuerung der Gruppe, woraufhin Sie sich mit Ihren Gefährten gegenseitig an die Gurgel wollen. Was lustig klingt, kann sich aber äußerst schnell in eine Niederlage gegen den Hetzer entwickeln. Während Sie sich unter dem Einfluss von CHAOS STIFTEN befinden, besitzt die KI eine Vorliebe dafür, all Ihre Zauber und Fähigkeiten mit einer hohen Abklingzeit zu aktivieren oder zu wirken. Besteht in dieser Kategorie keine Auswahl mehr, greift die künstliche Intelligenz gern auf die teuersten Zaubersprüche zurück. Besonders als Heiler belastet diese Kampfphase den Manavorrat enorm. Als Schadensklasse haben Sie ganz andere Probleme, denn Sie wollen Ihren Heilern an den Kragen. Mit der Anwendung kleiner Tricks halten Sie das Ausmaß des entstehenden Chaos jedoch klein. Die Fähigkeit VERSCHWINDEN ermöglicht es dem Schurken, dem CHAOS STIFTEN vollkommen zu entgehen. Dies klappt allerdings nur bei perfektem Timing und schneller Reaktion nach dem Ausruf des Hetzers. Jäger verhindern mit einer vorzeitig unter dem Heiler platzierten EISKÄLTEFALLE den massiven Manaverbrauch des Heilers während der 15-Sekunden-Phase. Bricht die Falle durch ein Gruppenmitglied, war es den Versuch dennoch wert. Da Schwarzherz CHAOS STIFTEN meist kurz nach seiner Fähigkeit KRIEGSDONNER einsetzt, lohnt sich der Versuch als Krieger und Schurke, die Waffe in der Waffenhand kurzzeitig auszuziehen. Der temporäre Schadensverlust spielt dabei keine große Rolle, da Sie dem Tank den erneuten Bedrohungsaufbau zusätzlich erleichtern. Bleiben Sie als Hexenmeister stets am Mana-Minimum, um großen Schaden an Ihren Gruppenmitgliedern während CHAOS STIFTEN zu vermeiden. Wenn Sie diese Hinweise beachten und sich nach Ablauf der 15 Sekunden wieder schnell genug positionieren, strecken Sie Schwarzherz den Hetzer hoffentlich souverän nieder.

Die Brechstange

Bleibt der Erfolg dennoch aus, besteht augenblicklich die Möglichkeit, als im Kampf Verstorbener die Instanz noch während des laufenden Kampfes als Geist wieder zu betreten und Ihre Gruppe weiter zu unterschützen. Da dieses Vorgehen bei fast keinem anderen Instanz-Bossgegner klappt, bleibt abzuwarten, ob Entwickler Blizzard nicht auch hier bald den Riegel vorschiebt.



FLUGSTUNDE KRIEGSDONNER ist eine der Lieblingsfertigkeiten des Ogers. Die Aggro ist danach flöten. Als Gegenmaßnahme zieht man Schwarzherz am besten vor eine Wand, um sofort SPOTT anzuwenden.



KANNIBALISMUS Nach dem Ausruf von Schwarzherz „Zeit für Spaß!" stürzen sich die Gruppenmitglieder aufeinander, um sich gegenseitig zu zerfleischen. Der blaue Balken der Manaklassen ist danach oft leer.



Großmeister Vorpil

Um nicht vom Großmeister versklavt zu werden, ist eine klare Gruppenaufteilung notwendig.

Großmeister Vorpil ist der vielleicht anspruchsvollste Kampf in dieser Instanz. Der Großmeister ist eine Art Hexenmeister, der den gesamten Kampf über aus drei von ihm erschaffenen Portalen Leerwandler beschwört. Im Laufe des Kampfes teleportiert er außerdem Ihre Gruppe auf sein Podest und lässt einen FEUERREGEN los. Zusätzlich wirkt er regelmäßig eine SCHATTENBLITZSALVE, die allen Gruppenmitgliedern zusetzt. Die Gruppe lässt den Tank den Boss wie gewohnt pullen und gewährt ihm einige Sekunden, um Aggro aufzubauen. Die Standardattacken des Großmeisters sind kaum ein Problem. Sie richten lediglich 700 bis 1.600 (kritisch) Schaden an und bereiten Ihrem Heiler keine Probleme. Sollte es eine der Schadensklassen übertreiben und dem Tank die Aggro klauen, macht Vorpil an Stoff- und Lederrüstung natürlich mehr Schaden. Doch Aggro-Probleme gibt es – einen fähigen Tank vorausgesetzt – in diesem Kampf eigentlich nicht.

Leerwandler-Selbsthilfegruppe

Die wie Leerwandler aussehenden, blauen Dämonen heißen hier Leerreisende und „reisen" von den Portalen im Norden, Osten und Südwesten in zeitlichen Abständen immer in Richtung Großmeister Vorpil. Bei ihrem Meister angekommen, zerreißen sie sich selbst in einer ungemütlichen arkanen Explosion. Dies hat zur Folge, dass Vorpil um 5 Prozent geheilt wird und jedes umstehende Mitglied Ihrer Gruppe circa 2.000 Schaden kassiert. Autsch. Das wollen Sie auf jeden Fall verhindern. Hierzu betreuen Sie bereits vor dem Kampf mindestens ein Gruppenmitglied mit der speziellen Aufgabe, die Leerreisenden zurück in die Dimension zu schicken, aus der sie gekommen sind. Auf dem Weg zu Vorpil sind die blauen Winzlinge weder tankbar, noch teilen sie irgendwelchen Schaden aus. Die Aufgabe besteht also einzig und allein darin, die Leerreisenden nicht bei Großmeister Vorpil ankommen zu lassen. Als „Anti-Leerreiser-Einheit" bietet sich eigentlich jede Schadensklasse an. Lediglich Zauberklassen wie Magier oder Hexer werden aufgrund langer Zauberzeiten mit der Zeit Probleme bekommen. Um den kleinen Fieslingen schnell ihre knapp 2.500 Lebenspunkte abzuziehen, braucht es meist mehr als einen Spruch. Und sollte der Zauberkundige einmal verfehlen, wird es eng. Wer mit dem Gedanken spielt, mehr als einen Spieler mit der Beseitigung der Leerreisenden zu beauftragen, muss aufpassen. Denn je länger der Kampf dauert, desto mehr von ihnen greifen in den Kampf ein. Der Schaden auf Vorpil muss deshalb ebenfalls konstant hoch bleiben. Sonst haben Sie schnell eine ganze Armee von blauen Dämonen auf dem Bildschirm. Um dem designierten Dämonenjäger seine Aufgabe zu vereinfachen, sollte der Tank aufmerksam bleiben und sich mit Vorpil strategisch günstig positionieren. Sieht er, dass die Leerreisenden nicht genug Schaden kassieren, zieht er den Boss in die

SO LÄUFT DER HASE:

Im Optimalfall darf kein Leerreisender den Großmeister erreichen. Den FEUERREGEN vermeiden Sie so gut wie komplett durch das schnelle Verlassen des Podests. Den durch SCHATTENBLITZSALVE verursachten Schaden müssen Sie wegheilen.

STANDARDATTACKE:
700 bis 2.000 Schadenspunkte

BESCHWÖRUNG:
Vorpil beschwört Leerreisende. Diese bewegen sich stets in Richtung ihres Herren und explodieren, sollten Sie ankommen. Die Explosion heilt Vorpil um 5 Prozent und fügt jedem umstehenden Spieler 2.000 Punkte Schattenschaden zu.

SCHATTEN ANZIEHEN:
Alle 30 Sekunden teleportiert Vorpil sich selbst und sämtliche Spieler auf sein Podest.

FEUERREGEN:
Nach dem Teleport beginnt Vorpil sofort, einen Feuerregen zu zaubern. Alle Spieler auf dem Podest erhalten pro Sekunde 1.000 Punkte Feuerschaden.

SCHATTENBLITZSALVE:
Diese Fähigkeit tritt in kurzen Abständen auf. Jeder betroffene Spieler erleidet 1.000 bis 1.500 Punkte Schattenschaden.

Halbzeit

Schwarzherz kuschelt mit dem Boden und Sie dringen tiefer in das Schattenlabyrinth ein. Ab durch den Gang hinter Schwarzherz und einen Blick in den nächsten Raum geworfen, sehen Sie wiederum einen patrouillierenden Ausbilder oder Vorarbeiter. Die kennen Sie ja schon und erledigen sie schnell und sicher im Gang. Rechts um die Ecke warten einige relativ harmlose Skelette darauf, Flächenzauber-Effekte abzukriegen. Neben einer weiteren Gruppe Skelette begegnen Sie hinten im Raum noch einer Zweier- und einer Dreier-Gruppe. Hier treffen Sie das erste Mal auf einen Fanatiker der Kabale. Die ungemütlichen Kerlchen hauen schnell und hart zu. Außerdem konzentrieren sie sich gerne auf ein bestimmtes Gruppenmitglied und sind nur mithilfe von SPOTT oder Ähnlichem daran zu hindern. Machen Sie kurzen Prozess. Erledigen Sie die zwei Ausbilder im nachfolgenden Gang und werfen Sie einen Blick in den Thronsaal von Großmeister Vorpil. Drei Vierer-Grüppchen und drei Skeletthorden gilt es zu beseitigen. Die Kultisten und Fanatiker in den Vierer-Gruppen sind Ihnen bereits bekannt. Neu hinzu kommt der Zelot der Kabale. Dieser wirft mit Schattenblitzen um sich und verwandelt sich in einen Höllenhund, sobald seine Lebenspunkte auf 20 Prozent gefallen sind. Als Mini-Magmadar haut er kräftig zu und muss schnell niedergestreckt werden. Nun stehen Sie vor dem Großmeister und zwei um ihn patrouillierenden Vierer-Gruppen. Passen Sie den Zeitpunkt des Pulls gut ab und erledigen Sie diese. Nun schicken Sie Vorpil auf den Boden der Tatsachen, durchqueren die nächste Biegung und machen sich auf, den letzten Raum vor Murmur zu säubern.

Schlachtfest

Vier Reihen mit jeweils vier Gegnern und eine Gruppe, bestehend aus drei Zauberbindern, gilt es, vor dem finalen Kampf noch zu besiegen. Die Gruppen setzen sich aus Henkern, Beschwörern und Zauberbindern der Kabale zusammen. Henker eifern

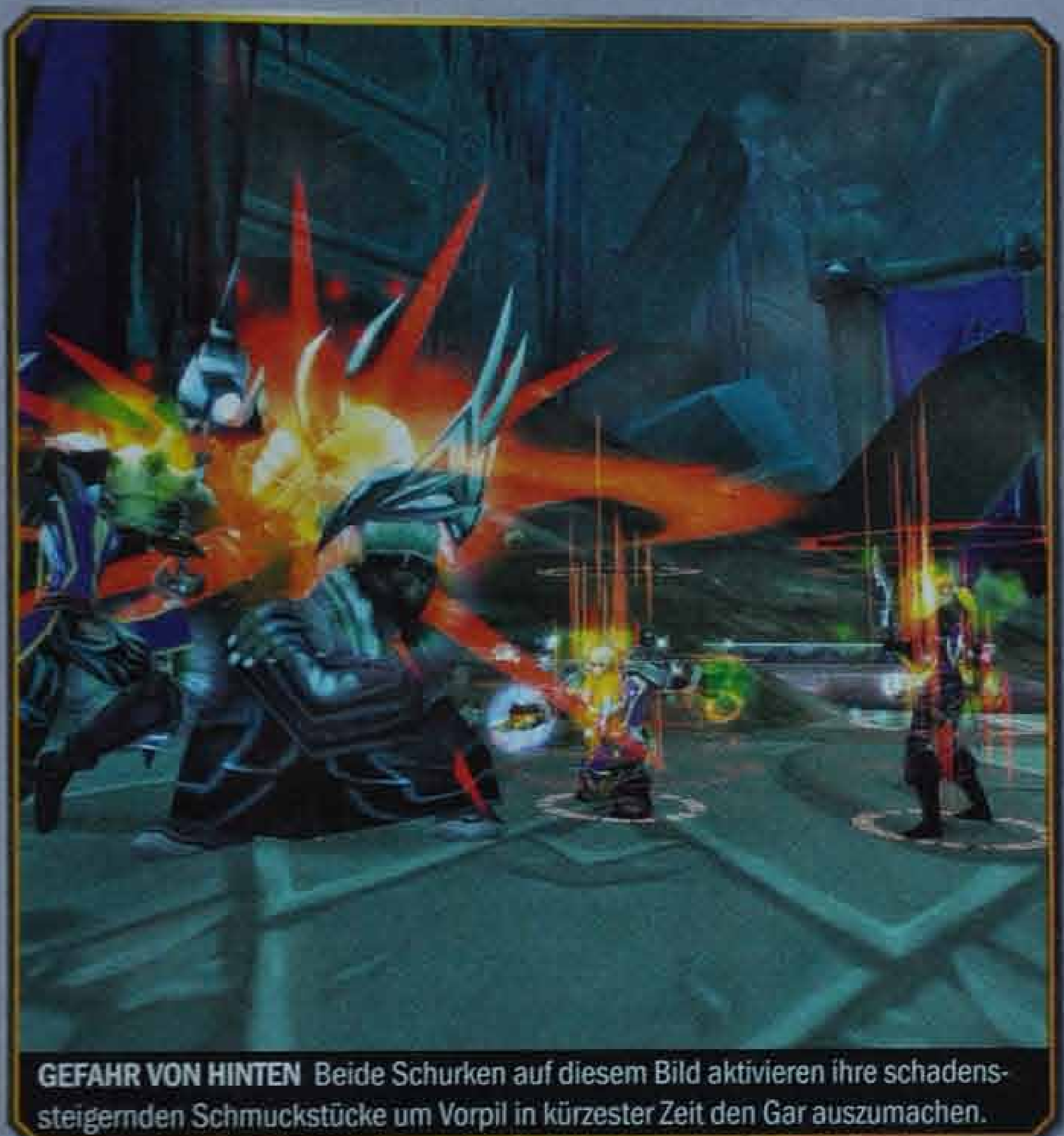
entgegengesetzte Richtung der anstürmenden Dämonen.

Teleport ins Feuer

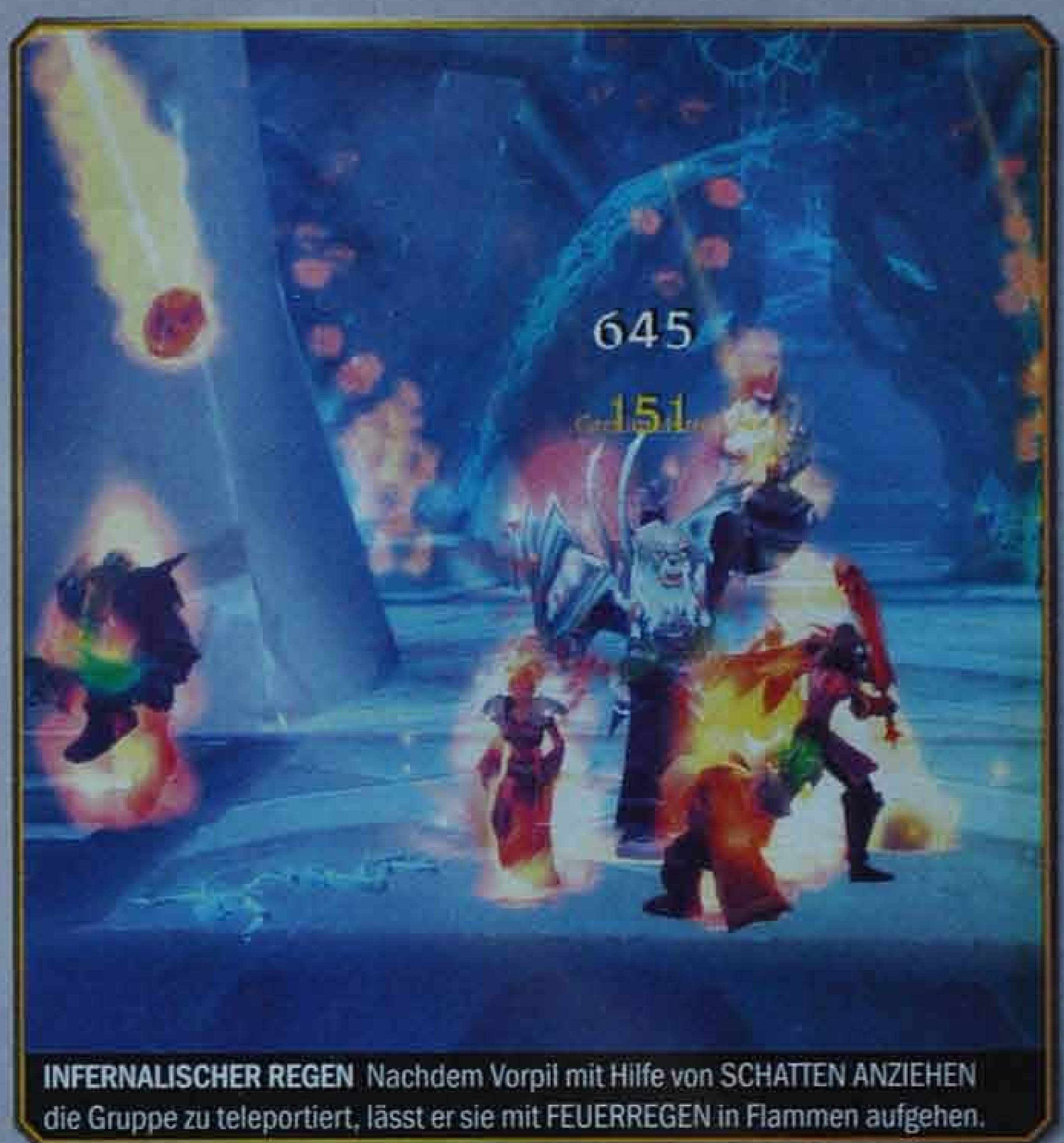
Alle 30 Sekunden teleportiert sich Großmeister Vorpil zurück auf seinen Ausgangspunkt. Ihre Gruppe nimmt er mit seinem Zauber SCHATTEN ANZIEHEN gleich mit. Auf dem Podest angelangt, beginnt er, fünf Sekunden lang einen FEUERREGEN zu zaubern, der sämtlichen auf dem Podest stehenden Spielern pro Sekunde (!) 1.000 Schaden zufügt. Hier heißt es also, dem flammenden Inferno mit einem schnellen Sprung in Richtung Süden zu entgehen. Vorpil bleibt die ganze Zeit über seelenruhig auf seinem Platz stehen und kehrt nach Beendung des FEUERREGENS brav zum Tank zurück. Im Idealfall kriegt jedes Gruppenmitglied lediglich 1.000 Schadenspunkte ab – durch den eventuell eintretenden Lag höchstens 2.000. Ein Priester kann diesen Schaden locker mit einem aus der Hand geschüttelten GEBET DER HEILUNG wettmachen. Nach dieser Phase muss sich die Gruppe schnell orientieren und die zu nah an Vorpil gelangten Leerreisenden entfernen. Hier müssen – je nach Menge der blauen Dämonen – eventuell alle Schadensausteiler kurz mithelfen. Achten Sie darauf, dass das Podest jederzeit frei von Leerreisenden ist. Sonst mag ein plötzlicher Teleport verheerende Auswirkungen haben! Die gesamte Gruppe frisst dann enormen Flächenzauber-Schaden inmitten des FEUERREGENS und der explodierenden Dämonen.

Gratis Schattenblitze

Zufallsbedingt zaubert der Großmeister eine SCHATTENBLITZSALVE, die sämtliche Gruppenmitglieder für circa 1.000 bis 1.500 Schattenschaden trifft. Diese Fähigkeit setzt er gern schnell hintereinander ein und verursacht dadurch konstanten Schaden an all Ihren Gefährten. Hier ist ein Priester ideal, um mithilfe von GEBET DER BESSERUNG die Lebenspunktebalken seiner Gefährten wieder zu füllen. Sehr gut macht sich auch der SCHATTENZAUBERSCHUTZ des Priesters, um den eingehenden Schattenschaden zu mindern.



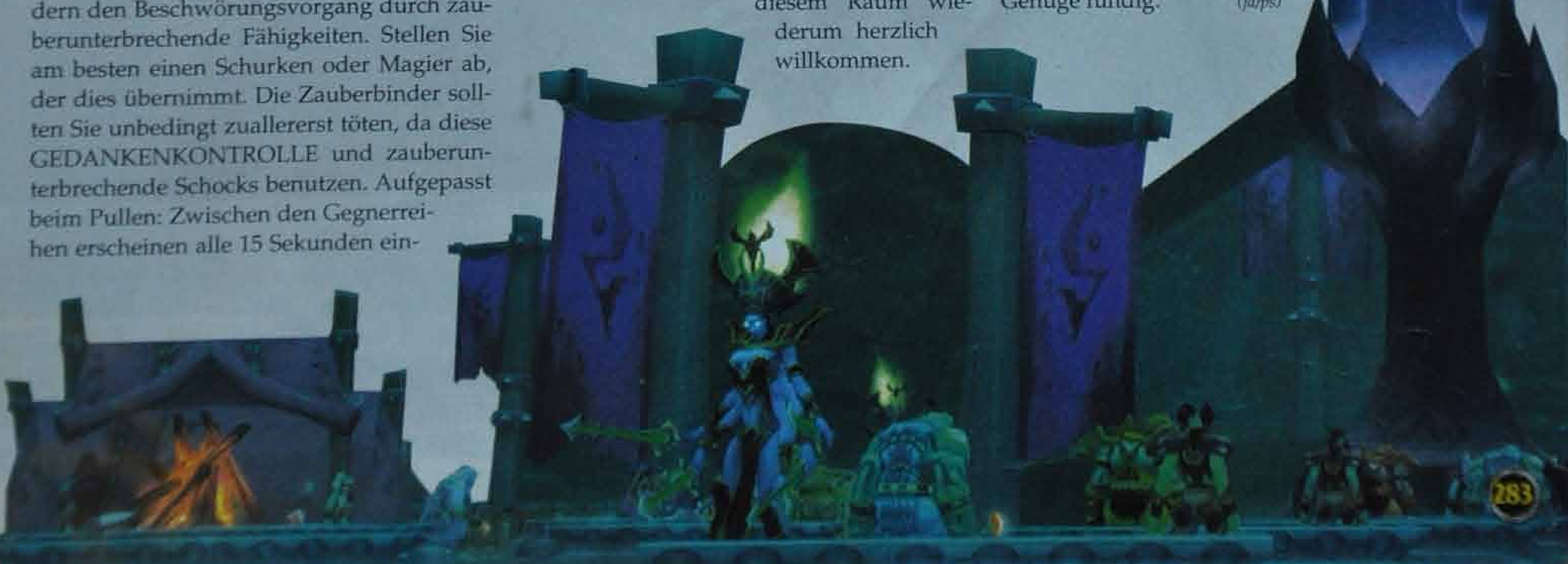
GEFAHR VON HINTEN Beide Schurken auf diesem Bild aktivieren ihre schadenssteigernden Schmuckstücke um Vorpil in kürzester Zeit den Gar auszumachen.



INFERNALISCHER REGEN Nachdem Vorpil mit Hilfe von SCHATTEN ANZIEHEN die Gruppe zu teleportiert, lässt er sie mit FEUERREGEN in Flammen aufgehen.

Krieger nach und benutzen HINRICHTEN, wenn die Lebensenergie ihrer Opfer unter 20 Prozent fällt. Zusätzlich schädigen sie mit WIRBELWIND alle umstehenden Gegner. Bekämpfen Sie diese deshalb am besten abseits den anderen. Beschwörer rufen Akolyten und Todeshörige zu Hilfe, die Sie noch vom Anfang der Instanz kennen. Sie verhindern den Beschwörungsvorgang durch zauberunterbrechende Fähigkeiten. Stellen Sie am besten einen Schurken oder Magier ab, der dies übernimmt. Die Zauberbinder sollten Sie unbedingt zuallererst töten, da diese GEDANKENKONTROLLE und zauberunterbrechende Schocks benutzen. Aufgepasst beim Pullen: Zwischen den Gegnerreihen erscheinen alle 15 Sekunden einzelne Gegner. Diese wirken sozusagen als Verbindungsglieder zwischen den Gruppen und sorgen bei einem unachtsamen Pull dafür, dass Sie neun Gegner an der Backe haben. Das sollten Sie auf jeden Fall vermeiden. Warten Sie einfach, bis Murmur mit seinem RESONANZ-Strahl die einzelnen Gegner ausschaltet. Jegliche CC-Fähigkeiten sind in diesem Raum wiederum herzlich willkommen.

Ist der Raum endlich sauber, hält Sie nur noch ein letzter Sieg davon ab, sich als neuer Herrscher über das Schattenlabyrinth auszurufen. Gruppenmitglieder mit der Aufgabe, fünf Seeleninstrumente zu sammeln, werden im letzten Raum auch zur Genüge fündig. *(ja/ps)*





Murmur

Der Herrscher von Auchindoun verlangt Ihrer Gruppe alles ab.

Sie haben es geschafft – jedenfalls fast. Sie stehen dem finalen Boss des Schattenlabyrinths und Herrscher über Auchindoun gegenüber. An den luftigen Bruder von Ragnaros erinnernd, verlangt dieser Boss Ihrer Gruppe einiges ab. Sobald Ihr Tank den Ring um Murmur betritt, geht der Kampf los. Lassen Sie Ihrem Tank wie üblich ein wenig Zeit für einige RÜSTUNG ZERREISSEN, um versehentliches Klauen der Aggro schadenssüchtiger Nahkämpfer zu vermeiden. Warum nur Nahkämpfer? Solange sich Fernkämpfer außerhalb des Rings aufhalten, können sie in diesem Kampf keine Aggro ziehen. Sie ziehen deshalb von Anfang an das volle Register und pumpen Ihr komplettes Schadenspotenzial in Murmur. Glücklicherweise haben die von Ihnen besiegten Feinde in Murmurs Raum schon einige Vorarbeit geleistet und dem Luftlord bereits 60 Prozent seiner Lebensenergie abgezogen. Doch voreiliges Jubeln ist unangebracht. Ihm die verbleibenden 40 Prozent (ca. 165.000 Lebenspunkte) abzuziehen kostet immer noch genug Zeit und Nerven. Vor allem Ihr Tank muss in diesem Kampf alles geben und schnell auf den Beinen sein. Murmur wartet mit drei Fähigkeiten auf. Sollte kein Spieler Ihrer Gruppe in seiner Nahkampfreichweite sein, wirkt Murmur den verheerenden Zauber RESONANZ. Außerdem verteilt er zufallsbedingt den Debuff MURMUR'S BERÜHRUNG bei dem der betroffene Spieler zu einer Art Bombe und von SCHOCKWELLE getroffen wird. Zu guter Letzt benutzt Murmur ab und an die Energie der Luft, um ÜBERSCHALLKNALL zu wirken. Erschwerend kommt hinzu, dass der Luftgott gelegentlich auch Fernkämpfer zu sich in Nahkampfreichweite zieht. Um den Schaden von Murmur zu mindern, bietet sich mitunter ein wenig Naturresi an. Haben Sie einen Jäger in der Gruppe, sollte dieser auf jeden Fall ASPEKT DER WILDNIS anwerfen. Haben Sie arge Probleme mit diesem Boss, greifen Sie zur Not auf Naturresistenztränke zurück. Ein ÜBERSCHALLKNALL verliert dadurch einiges an Durchschlagskraft. Nach erfolgreichem Kampf wartet das erste Schlüsselfragment der Karazhan-Schlüssel-Questreihe darauf, aus seiner Truhe befreit zu werden.

SO LÄUFT DER HASE:

Zu jeder Zeit muss ein Spieler sich in Nahkampfreichweite zu Murmur befinden, um RESONANZ zu vermeiden. Ausnahme ist ÜBERSCHALLKNALL, wo jeder Spieler außerhalb des Rings stehen sollte. Auf MURMURS BERÜHRUNG wird mit einem schnellen Sprint in das nahe gelegene Zelt reagiert.

STANDARDATTACKE:
1.400 bis 2.000 Schadenspunkte

MURMURS BERÜHRUNG:
Belegt das Ziel mit einem Debuff. Nach 15 Sekunden explodiert der betroffene Spieler und verursacht 4.000 Arkanschaden an sich selbst und allen umstehenden Gefährten. Zusätzlich wird jeder getroffene Spieler für 5 Sekunden zum Schweigen gebracht.

ÜBERSCHALLKNALL:
Innerhalb seines Rings verlieren alle betroffenen Spieler zwischen 70 und 85 Prozent ihrer maximalen Lebenspunktanzahl. Nachwirkend ist das Ziel von einem 6-sekündigen DoT betroffen, der noch einmal 12 Prozent der maximalen Lebenspunktanzahl abzieht.

RESONANZ:
Kommt zum Einsatz, sobald sich fünf Sekunden lang kein Gruppenmitglied in Nahkampfreichweite zu Murmur befindet. Sämtliche Gruppenmitglieder erleiden 2.000 Punkte Naturschaden und einen stapelbaren Debuff, der den erlittenen Naturschaden zusätzlich um 2.000 Punkte erhöht.

Exitus

Wie bereits erwähnt, ist es enorm wichtig, dass sich zu jedem Zeitpunkt mindestens ein Spieler in der Nahkampfreichweite von Murmur befindet. Denn steht dort fünf Sekunden lang keiner Ihrer Gefährten, wirkt Murmur RESONANZ. Bei dieser Fähigkeit

beschießt er sämtliche Gruppenmitglieder mit einem Strahl und verursacht dadurch 2.000 Schadenspunkte. Außerdem erhalten alle Ziele einen Debuff, der den erlittenen Naturschaden um 2.000 erhöht. Verstreichen weitere fünf Sekunden, lässt Murmur das nächste Strahlenpaket fliegen, das jetzt schon 4.000 Naturschaden an Ihrer Gruppe anrichtet. Auch der Debuff erhöht sich nach jeder RESONANZ um 2.000. Beim dritten Mal wären es also schon 6.000 Schadenspunkte an jedem Spieler. Fängt Murmur einmal an, RESONANZ zu wirken, und der Kampf gerät außer Kontrolle, ist Ihr Ende meistens besiegelt.

Eine Ausnahme wird gemacht, wenn Murmur seinen ÜBERSCHALLKNALL ankündigt. Nur dann (!) müssen Sie Ihre Beine in die Hand nehmen und aus dem Ring – und damit aus der Nahkampfzone – um Murmur flüchten. Schafft es der Tank nicht, rechzeitig zu entkommen, ist die Gefahr auf RESONANZ sehr hoch. Mit wenig Lebenspunkten und nur 10 Prozent der normalen Bewegungsgeschwindigkeit wird es für den Tank schwer, in fünf Sekunden wieder in den Nahkampf zu gelangen. Mit einem aufmerksamen Tank in der Gruppe sollte RESONANZ aber eigentlich keine Rolle spielen. Bei einem perfekten Versuch sollten Sie diese Fähigkeit nicht mal zu Gesicht bekommen.

Die Schallmauer durchbrochen

In unregelmäßigen Abständen wirkt Murmur den Flächenzauber ÜBERSCHALLKNALL. Der Boss kündigt diesen tödlichen Zauber durch die Textzeile: „Murmur entzieht der Luft Energie ..." in Ihrem Chatfenster an. Mit einer drei Sekunden langen Animation, in der Murmur ringförmig Luft zu sich saugt, bereitet er sich darauf vor, die vorher aufgenommene Energie wieder auszustoßen. In diesen drei Sekunden müssen sämtliche in Nahkampfreichweite stehenden Spieler außerhalb des Rings gelangen. Beobachten Sie also das Chatfenster und ergreifen Sie sofort bei Erscheinen der Nachricht die Flucht. Das geht leichter, wenn Sie auf maximaler Nahkampfreichweite stehen. Sie müssen nicht unmittelbar an dem Boss stehen, sondern können ihn ein paar Schritte entfernt auch noch treffen. Dadurch wird der Weg zum rettenden Rand des Ringes kürzer. Fernkämpfer müssen sich natürlich keine Sorgen um diese Fähigkeit von Murmur machen, da Sie sowieso außerhalb des Rings stehen. Wer von ÜBERSCHALLKNALL getroffen wird, verliert sofort 70 bis 85 Prozent seiner maximalen Lebensenergie und ist außerdem von einem DoT (Damage over Time = Schaden über Zeit) betroffen, der ihm innerhalb von sechs Sekunden noch mal 12 Prozent seiner Lebensenergie raubt. Zusätzlich ist das getroffene Ziel mit einem Debuff belegt, der die Bewegungsgeschwindigkeit um 90 Prozent reduziert. Langsam wie eine Schildkröte haben es alle betroffenen Nahkämpfer schwer, wieder in Nahkampfreichweite zu gelangen und Murmur am Einsatz von RESONANZ zu hindern. Vor allem der Tank darf deshalb nie ein Opfer von ÜBERSCHALLKNALL sein. Ein schneller Wechsel in die BERSERKERHALTUNG, gefolgt von ABFANGEN, reduziert das Risiko auf RESONANZ erheblich. Im Notfall kann der Tank auch SCHILDWALL aktivieren, um den ÜBERSCHALLKNALL relativ gefahrlos einzustecken.

Alternativ kann der Tank Ihrer Gruppe auch beim ÜBERSCHALLKNALL vor Murmur stehen bleiben. Das Risiko auf RESONANZ verringert sich dadurch gen null. Damit Ihr Tank dabei nicht vorzeitig den Abgang macht, muss Ihr Heiler ihn dafür fast die ganze Zeit über auf 100 Prozent seiner Lebensenergie halten. Und nach einem ÜBERSCHALLKNALL blitzschnell wieder hochheilen. Wenden Sie diese Taktik also nur an, wenn Sie mehr als einen Heiler in der Gruppe haben. Den zusätzlichen Schaden kann ein Heiler allein nur schwer wegheilen.

Tipp für Schurken: Wenn Sie merken, dass der Tank geschlafen hat und nicht mehr rechtzeitig aus der Reichweite von ÜBERSCHALLKNALL kommt, können Sie für ihn einspringen. Benutzen Sie MANTEL DER SCHATTEN, um immun gegen die Schallwelle zu sein, und bleiben Sie an Murmur stehen. Wirken Sie außerdem ENTRINNEN, bis der Tank es wieder zurück in den Nahkampf geschafft hat, um den Boss für kurze Zeit zu tanken. Lob und Dank Ihrer Gruppe wird Ihnen sicher sein. Auch Magier und Paladine können im Falle eines Falles mit EISBLOCK beziehungsweise GOTTESSCHILD dem tödlichen Effekt von ÜBERSCHALLKNALL entgehen.

Schock me baby one more time!

In unregelmäßigen Abständen belegt der Boss ein zufällig ausgewähltes Ziel mit MURMUR'S BERÜHRUNG. Diesen Debuff können Sie nicht REINIGEN, er lässt das betroffene Ziel nach 15 Sekunden sprichwörtlich in die Luft gehen. Nach Ablauf der Zeit explodiert der berührte Spieler, wird hochgeschleudert, für fünf Sekunden zum SCHWEIGEN gebracht und für circa 4.000 Arkanschadenspunkte getroffen. Außerdem trifft die Explosion alle umstehenden Gefährten und bringt diese ebenfalls zum SCHWEIGEN. Um das zu verhindern, laufen Sie in das nahe gelegene Zelt (siehe Screenshot). Dadurch verschonen Sie Ihre Gruppenmitglieder und erhalten keinen Fall-Schaden. Lediglich der Tank darf sich, wenn er den Debuff erhält, nicht bewegen und muss den Fall-Schaden in Kauf nehmen. Vorsicht ist ebenfalls geboten, wenn Sie nur einen Heiler in Ihrer Gruppe haben. Rennt dieser ins Zelt, ist er zu weit entfernt, um seine Heilsprüche zu wirken, weshalb auch er den Fall-Schaden gegebenenfalls in Kauf nehmen sollte. Auch dieser Fähigkeit können Paladine und Magier mithilfe von GOTTESSCHILD und EISBLOCK entgehen. Den SCHWEIGEN-Effekt erhalten sie aber trotzdem.



GIGANTISCH Der wohl größte Boss, den ein Spieler je in einer Fünf-Spieler-Instanz erblicken durfte, wartet als finaler Boss am Ende des Schattenlabyrinths.



RETTENDES ZELT Sobald MURMURS BERÜHRUNG einen Spieler trifft, muss er, um Fall-Schaden zu vermeiden, schnell in das nahe gelegene Zelt eilen.

Und das können Sie abgreifen

Botschafter Höllenschlund

Götze der Smaragkönigin (10,93 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Relikt — Götze
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die regelmäßige Heilung von „Blühendes Leben" um bis zu 88.

Jaedenfeuerhandschuhe der Vernichtung (12,90 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände — Stoff
95 Rüstung
+25 Ausdauer
+25 Intelligenz
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Schattenzauber und Schatteneffekte zugefügten Schaden um bis zu 39.

Platinschild des Tapferen (9,22 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schildhand — Schild
3.711 Rüstung
+33 Ausdauer
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 24.

Seelenzauberstab der Aldor (11,78 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schusswaffe — Zauberstab
158 - 293 Schattenschaden — Tempo: 1.80
(125.3 Schaden pro Sekunde)
+9 Ausdauer
+8 Intelligenz
+10 Willenskraft
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 22.

Traumschwingenhelm (10,71 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Schwere Rüstung
516 Rüstung
+16 Ausdauer
+25 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 13.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 6 Mana wieder her.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 66.

(X,XX %) = Dropchance

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

Verschnörkelte Stiefel des Geweihten (11,57 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Platte
780 Rüstung
+24 Stärke
+18 Ausdauer
+20 Intelligenz
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 29.

Schwarzherz der Hetzer

Adamantitfigur (9,68 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 32.
Benutzen: Erhöht 20 Sekunden lang die Rüstung um 1.280.
2 Minuten Abklingzeit

Brosche der gesteigerten Leistungen (10,74 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hals
+15 Ausdauer
+14 Intelligenz
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 9.
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 14.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 22.

Handlappen der Mondlichtung (11,02 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Hände — Leder
183 Rüstung
+19 Stärke
+13 Beweglichkeit
+18 Ausdauer
+20 Intelligenz
+17 Willenskraft
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 40.
Set: Gewandung der Mondlichtung (5)

Umhang des Hetzers (12,37 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Rücken — Stoff
76 Rüstung
+15 Ausdauer
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 18.
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 16.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 30.

Verschnörkelte Gamaschen des Verehrten (11,50 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Platte
993 Rüstung
+24 Stärke
+21 Ausdauer
+25 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: 2 Mana alle 5 Sekunden
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 26.

Zauberstab der Netherschwingen (10,97 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schusswaffe — Zauberstab
158 - 293 Schattenschaden — Tempo: 1.80
(125.3 Schaden pro Sekunde)
+19 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 16.

Großmeister Vorpil

Brustplatte der vielfachen Anmut (11,00 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Brust — Platte
1.135 Rüstung
+24 Ausdauer
+33 Intelligenz
Benötigte Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 75.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 10 Mana wieder her.

Geheiligte Schulterstücke (12,93 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Stoff
117 Rüstung
+10 Ausdauer
+17 Intelligenz
+20 Willenskraft
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Intelligenz +3
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 42.
Set: Geheiligte Roben (5)

Schlagstock der Ohnmacht (14,07 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Einhändig — Streitkolben

73 - 136 Schaden Tempo: 1.50
(69.7 Schaden pro Sekunde)
Roter Sockel
Gelber Sockel
Sockelbonus: Angriffskraft +6
Benötigt Stufe 68
Trefferchance: Erhöht Ihre Angriffstempowertung 10 Sekunden lang um 132.

Handkanone des Hassfeuers (13,08 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Schusswaffe Schusswaffe
90 - 168 Schattenschaden Tempo: 2.00
(64.5 Schaden pro Sekunde)
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 10.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 30.

Juwel des Wunderglaubens (15,87 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigte Stufe 68
Benutzen: Verringert Ihre Bedrohung gegenüber Zielen im Umkreis von 30 Metern und macht es weniger wahrscheinlich, dass diese Sie angreifen.
5 Minuten Abklingzeit



Murmur

Flüsternde Klinge des Tötens (8,97 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Einhändig Dolch
109 - 164 Schaden Tempo: 1.90
(71.8 Schaden pro Sekunde)
+21 Ausdauer
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 26.
Anlegen: Erhöht die Fertigkeitswertung für Dolche um 15.

Gamaschen des Meuchelmords (8,82 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Beine Leder
256 Rüstung
+40 Beweglichkeit
+33 Ausdauer
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 22.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 44.
Set: Rüstung des Meuchelmords (5)

Geheiligte Gewänder (10,49 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Brust Stoff
156 Rüstung
+12 Ausdauer
+26 Intelligenz
+26 Willenskraft
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Ausdauer +6
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 57.
Set: Geheiligte Roben (5)

Geräuschlose Schuhe der Meditation (11,66 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Füße Stoff
107 Rüstung
+21 Ausdauer
+22 Intelligenz
+14 Willenskraft
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 26.

Großschwert des Alptraums (8,96 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Waffenhand Schwert
60 Rüstung
35 - 113 Schaden Tempo: 1.80
(41.1 Schaden pro Sekunde)
+15 Ausdauer
+14 Intelligenz
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht Zaubertrefferwertung um 14.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 130.

Harnisch der Tiefenströmung (10,32 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Brust Schwere Rüstung
652 Rüstung
+28 Ausdauer
+30 Intelligenz
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 68.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 10 Mana wieder her.

Kilt des Gezeitensturms (10,32 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Beine Schwere Rüstung
570 Rüstung
+39 Ausdauer
+31 Intelligenz
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 19.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 35.
Set: Gewandung des Gezeitensturms (5)

Schallspeer (10,11 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig Stangenwaffe
261 - 392 Schaden Tempo: 3.50
(93.3 Schaden pro Sekunde)
+35 Beweglichkeit
+30 Ausdauer
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 24.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 62.

Robe des Vergessens (10,45 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Brust Stoff
156 Rüstung
+25 Ausdauer
+25 Intelligenz
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Ausdauer +6
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 33.
Set: Gewandung des Vergessens (5)

Schiftung des Vergessens (10,76 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Schulter Stoff
117 Rüstung
+25 Ausdauer
+17 Intelligenz
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Zaubertrefferwertung +3
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 29.
Set: Gewandung des Vergessens (5)

Schild des Silbermondwappens (11,19 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Schildhand Schild
3806 Rüstung
86 Blocken
+20 Intelligenz
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 23.
Anlegen: Stellt alle 5 Sekunden 5 Mana wieder her.

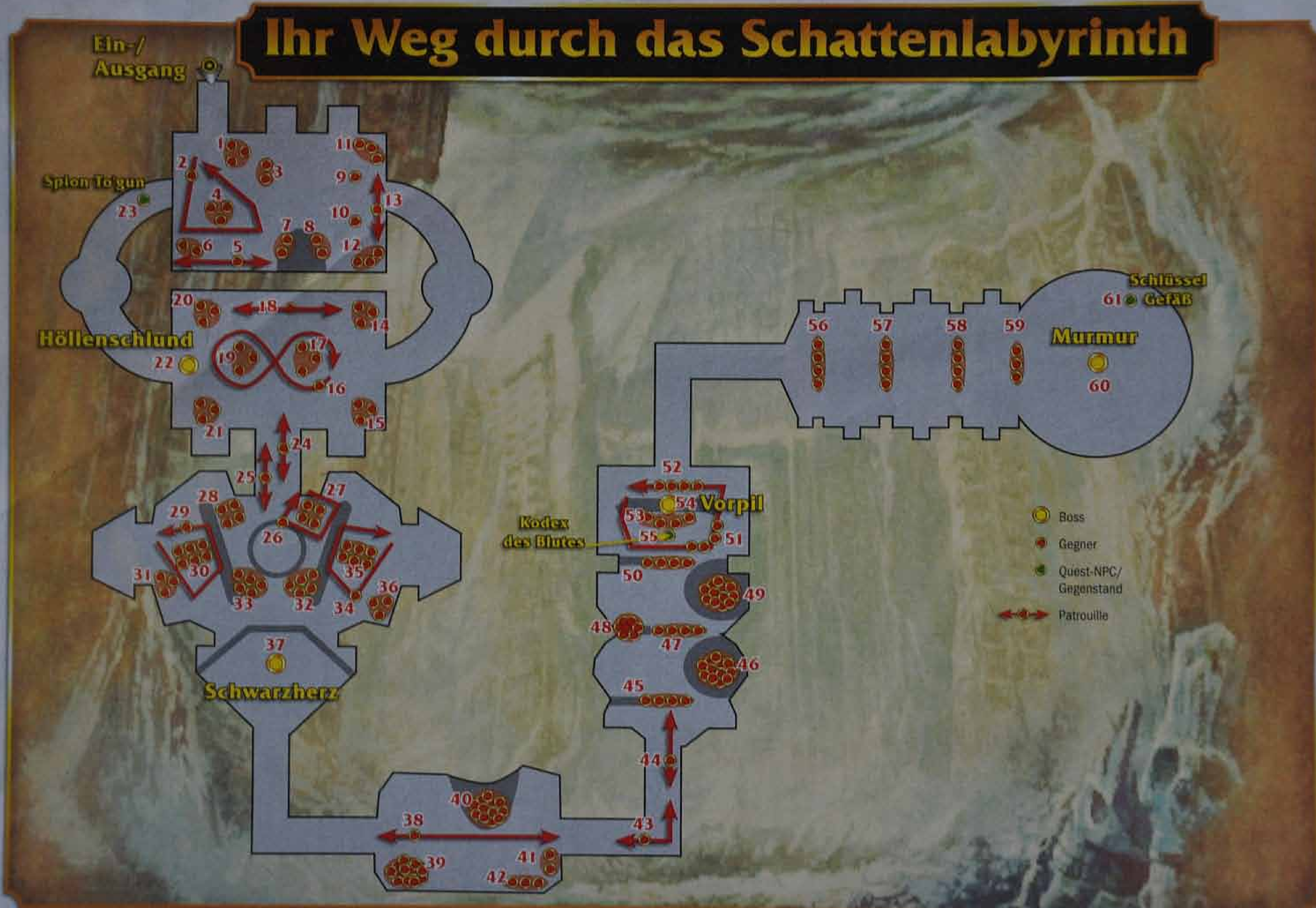
Schulterschutz des Wagemutigen (8,78 %)

Wird beim Aufheben gebunden
Schulter Platte
873 Rüstung
+25 Stärke
+25 Ausdauer
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Ausweichwertung +3
Benötigte Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 17.
Set: Rüstung des Wagemutigen (5)



VOLLES ROHR Mit der Handkanone des Hassfeuers feuern Sie aus allen Rohren.

Ihr Weg durch das Schattenlabyrinth



Jede Station im Detail – so meistern Sie jeden Gegner!

1: Zwei Todeshörige und ein Akolyt erwarten Sie in der ersten Gruppe des Schattenlabyrinths. Ziehen Sie diese bis zum Instanzausgang, um die folgende Patrouille nicht versehentlich hinzuzuholen.

2: Die Patrouille, bestehend aus einem Todeshörigen, schnappen Sie sich als Nächstes.

3: Ein Todeshöriger sowie ein Akolyt lauern hier auf Sie.

4: Drei Gefolgsleute der Kabale, zufällig Todeshörige und Akolyten.

5: Ein patrouillierender Akolyt.

6: Erneut zwei Todeshörige. Der Kampf gegen diese beiden ist nicht zwingend notwendig, lohnt sich aber durch den zu erhaltenden Ruf.

7: Ein Akolyt und Todeshöriger.

8: Auch hier treffen Sie auf einen Akolyten sowie einen Todeshörigen.

9: Der erste Hexenmeister, dem Sie begegnen, hat eine Schar kleiner Familiare um sich gesammelt. Gehen Sie nach dem Pull etwas auf Distanz, damit die Familiare an Sie herankommen und sich von der gegenüberliegenden Gruppe entfernen.

10: Noch ein Hexenmeister. Diesmal in Gesellschaft eines teuflischen Wachhundes.



11: Weitere drei Kabale-Anhänger. Jeweils ein Akolyt, Todeshöriger und Hexenmeister.

12: Siehe Punkt 11.

13: Ein patrouillierender Todeshöriger der Kabale.

14: An dieser Stelle kämpfen Sie erstmals gegen Ritualisten der Kabale. Dies ist die erste von insgesamt sechs 3-Mann-Gruppen. Ziehen Sie die Kabalen in den zuvor durchlaufenen Gang, um dem patrouillierenden Vorarbeiter aus dem Weg zu gehen.

15: Die zweite Gruppe an Ritualisten pullen Sie ebenfalls in den Durchgang, der sich hinter Ihnen befindet.

16: Jetzt nehmen Sie sich des Teuflischen Vorarbeiters an. Auch diesen Gegner ziehen Sie in den Durchgang. Der DROHRUF des Vorarbeiters birgt dort keine Gefahr, Mitspieler in Ritualistengruppen laufen zu lassen.



17: Ein letztes Mal ziehen Sie diese Kabalen in den von Ihnen bereits passierten Gang.

18: Aufgrund des DROHRUFs begeben Sie sich auch mit diesem Vorarbeiter in den bekannten Durchgang.

19: Ab dieser vierten Gruppe genügt es, die Gegner lediglich einige Meter zu Ihnen heranzupullen.

20: Die vorletzte Gruppe mit drei Ritualisten der Kabale. Gehen Sie wie unter Punkt 19 beschrieben vor.

21: Stirbt der letzte Ritualist dieser Gruppe, erwacht Botschafter Höllenschlund sofort. Ziehen Sie die Gruppe daher vorher erneut bis zu dem weit hinter Ihnen liegenden Durchgang. So haben Sie genug Zeit für eine Regenerationspause, bis der Kampf gegen den Botschafter schließlich beginnt.

22: Botschafter Höllenschlund. Siehe Seite 34.

23: Hier finden Sie Spion To'gun und beenden somit die Quest „Findet Spion To'gun".

24: Der erste Bösartige Ausbilder patrouilliert hier. Ab diesem Punkt begegnen Ihnen jetzt auch Auftragsmörder Kabale. Diese getarnten Gegner schleichen sich unbemerkt an und greifen meist den Heiler Ihrer Gruppe hinterrücks an.

25: Ein weiterer Bösartiger Ausbilder.

26: Pullen Sie diesen Ausbilder sobald er sich an dem weitesten entfernten Punkt zur nahestehenden Gruppe befindet.

27: In der 4-Mann-Gruppe treffen Sie erstmals auf Schattenpriester und Kultisten der Kabale. Pullen Sie diese und alle folgende Gruppen innerhalb des Saales in den Raum des Botschafters.

28: Vier Ihnen bereits bekannte Gegner. Oftmals ist hier auch ein Hexenmeister anzutreffen, dessen Begleiter zusätzlichen Schaden bedeutet.

29: Auch diesen Ausbilder pullen Sie erst an dem weitesten entfernten Punkt zur nahe stehenden Gegnergruppe.

30: Für diese 6-Mann-Gruppe ist die KOPFNUSS des Schurken sowie VERWANDLUNG des Magiers äußerst hilfreich.

31: Mitterweile Schlimmeres gewohnt, stellt diese 3-Mann-Gruppe keinerlei Bedrohung mehr dar.

32: In dieser und der Nachbargruppe stoßen Sie auf fünf Kabalen. Auch hier sind KOPFNUSS und VERWANDLUNG eine große Hilfe.

33: Siehe 32.

34: Ein letztes Mal gilt es vor dem Pull des Ausbilders auf den Abstand zur nahestehenden Gegnergruppe zu achten.

35: Siehe Punkt 30.

36: Drei Gegner, bestehend aus Kultisten, Hexenmeister und Akolyt, trennen Sie von der vollständigen Bereinigung des Saals.

37: Schwarzherz der Hetzer höchstpersönlich. Wie Sie den dicken Oger am geschicktesten niederstrecken, erfahren Sie in der Boss-Beschreibung.

38: Warten Sie am Eingang der Halle auf diesen patrouillierenden Teuflischen Vorarbeiter.

39: Beim Annähern an diesen Knochenhaufen erwachen darauf mehrere Skelette. Nutzen Sie Flächenzauber, um sich dieser schnell zu entledigen.



40: Siehe Punkt 39.

41: Zwei Kabalen, die sich lediglich von der anderen Seite des Durchgangs gefahrlos pullen lassen.

42: Gelingt der unter 41 angesprochen Pull ist es nicht nötig, sich dieser Gruppe anzunehmen.

43: Erwarten Sie den Bösartigen Ausbilder inmitten des Durchgangs.

44: Diesen Ausbilder erwartet das gleiche Schicksal wie schon seinen Vorgänger.

45: In den folgenden 4-Mann-Gruppen stellen sich Ihnen erstmals Zeloten und Fanatiker entgegen. Ein Sicherheitsabstand zum Knochenhaufen ist angeraten. Ziehen Sie die Gruppe daher in den hinter Ihnen liegenden Durchgang.

46: Die erwachenden Skelette beseitigen Sie erneut mithilfe von Flächenzaubern.

47: Geben Sie auch beim Bekämpfen dieser Gruppe auf das nicht weit entfernte Skeletthäufchen Acht.

48: Siehe Punkt 46.

49: Skelette + Flächenzauber = Spaß!

50: Vorsicht ist bei dieser Gruppe angesagt. Warten Sie bis der Abstand zu den dahinter patrouillierenden Kabalen groß genug ist, bis Sie pullen.



51: Pullen Sie die vier Kabalen, sobald sich diese rechts oder links von Großmeister Vorpil befinden.

52: Siehe Punkt 51.

53: Schalten Sie die letzte Gruppe vor dem Großmeister nach gewöhnlicher Vorgehensweise aus.

54: Großmeister Vorpil erwartet Sie. Hilfestellung gibt's in unserer Boss-Beschreibung.

55: Vor dem Altar des Großmeisters finden Sie den Kodex des Blutes zur gleichnamigen Quest.

56: Auf der Zielgeraden erwarten Sie nun Henker, Zauberbinder und Herbeirufer in 4-Mann-Gruppen. Da die Zusammenstellung der Gruppe zufälliger Natur ist, kümmern Sie sich im Falle eines anwesenden Herbeirufers stets zuerst um diesen. Fernkämpfer halten genug Abstand zu den Zauberbindern, da diese Zauber mit ERDSCHOCKs unterbrechen.

57: Aus den neben der Gruppe befindlichen Zelten stoßen in 15-Sekunden-Abständen einzelne Gegner hinzu. Diese eleminiert Murmur jedoch kurz darauf mit einer gezielten Salve Naturschaden. Pullen Sie deshalb erst, nachdem dies geschehen ist.

58: Gehen Sie wie unter 56 und 57 beschrieben vor.

59: Zu guter Letzt gilt es, diese verbleibenden drei Zauberbinder in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

60: Geschafft! Sie stehen vor Murmur, dem finalen Gegner des Schattenlabyrinths. Die Boss-Beschreibung zeigt Ihnen den Weg zum Sieg.

61: Eins der zwei Schlüsselfragmente zur Karazhan-Vorquestreihe.

Höllenfeuerzitadelle:

Zerschmetterte Hallen

Übersichtskarte



Die Instanz auf einen Blick

Höllenfeuerzitadelle



Ort: Höllenfeuerhalbinsel (PC-Games-Weltkarte N, 20)

Eingang: Der Eingang zu den Zerschmetterten Hallen ist in der Abbildung rechts gelb markiert.

Stufen: 70

Spielzeit: 1-2 Stunden

Spieler: Fünf

Bosse: Großhexenmeister Nethekurse, Kriegshetzer O'mrogg, Kriegshäuptling Kargath Messerfaust

Optimale Gruppe: Priester, Druide/Krieger, Magier, Schamane, Schurke

Um die vielköpfigen Gegnergruppen dieser Instanz in den Griff zu bekommen, ist ein Magier so gut wie unverzichtbar. VERWANDELN ist und bleibt einfach die zuverlässigste Möglichkeit, Gegner zeitweilig aus dem Kampf zu nehmen. Ein Schurke in der Gruppe spart Ihnen Zeit, da er die verschlossene Tür vor dem ersten Boss knackt. Zusätzlich hält er Ihnen mittels KOPFNUSS ebenfalls Gegner vom Hals. Feral-Druiden haben in dieser Instanz leichte Vorteile als Tank: Mehrere Kontrahenten gleichzeitig an sich zu binden fällt ihnen leichter als Kriegern.

Der dritte Flügel der Höllenfeuerzitadelle ist eine der schwersten Fünf-Spieler-Instanzen. Monster-Gruppen in nie da gewesener Größe und anspruchsvolle Bosskämpfe verlangen Ihnen alles ab. Bringt Ihre Gruppe nicht jede Menge Möglichkeiten mit, Gegner zeitweilig aus dem Kampf zu nehmen, überrennen Höllenorks-Horden Sie schnell. Um erfolgreich zu sein, muss vor allem das Zusammenspiel des Tanks und Ihrer Schadensausteiler stimmen. Ohne klare Absprache findet sich Ihre Gruppe schnell beim Geistheiler wieder. Erledigt nicht jedes Gruppenmitglied perfekt seinen Job, gibt es für Sie hier nichts zu holen – weder Ruf bei Ihrer Fraktion, noch die Belohnungen der drei Bosse.

Quests in den zerschmetterten Hallen

Name	Questgeber	Ziele	Besonderheiten
Der Wille des Kriegshäuptlings (nicht teilbar)	Nazgrel (Thrallmar)	Die Faust von Kargath Messerfaust zu Nazgrel in Thrallmar bringen	keine
Das Schicksal wenden (nicht teilbar)	Danath Trollbann (Ehrenfeste)	Die Faust von Kargath Messerfaust zu Nazgrel in Thrallmar bringen	keine
Der Stolz der Höllenhorde (nicht teilbar)	Ty'jin (Thrallmar) / Romus (Ehrenfeste)	8 Legionäre, 4 Zenturios und 4 Champions der Zerschmetterten Hand ausschalten.	keine

Die Schlüssel-Quest – Zugang zu den zerschmetterten Hallen

Um das Fallgitter zu öffnen und die zerschmetterten Hallen zu betreten, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder ein Schurke mit einer Fähigkeitenstufe von mindestens 350 im Schlösserknacken verschafft Ihrer Grupoe Zugang oder ein Gruppenmitglied öffnet das Fallgitter ganz simpel mit dem zugehörigen Schlüssel. Um an diesen zu gelangen, bedarf es allerdings der Bewältigung einer längeren Questreihe.

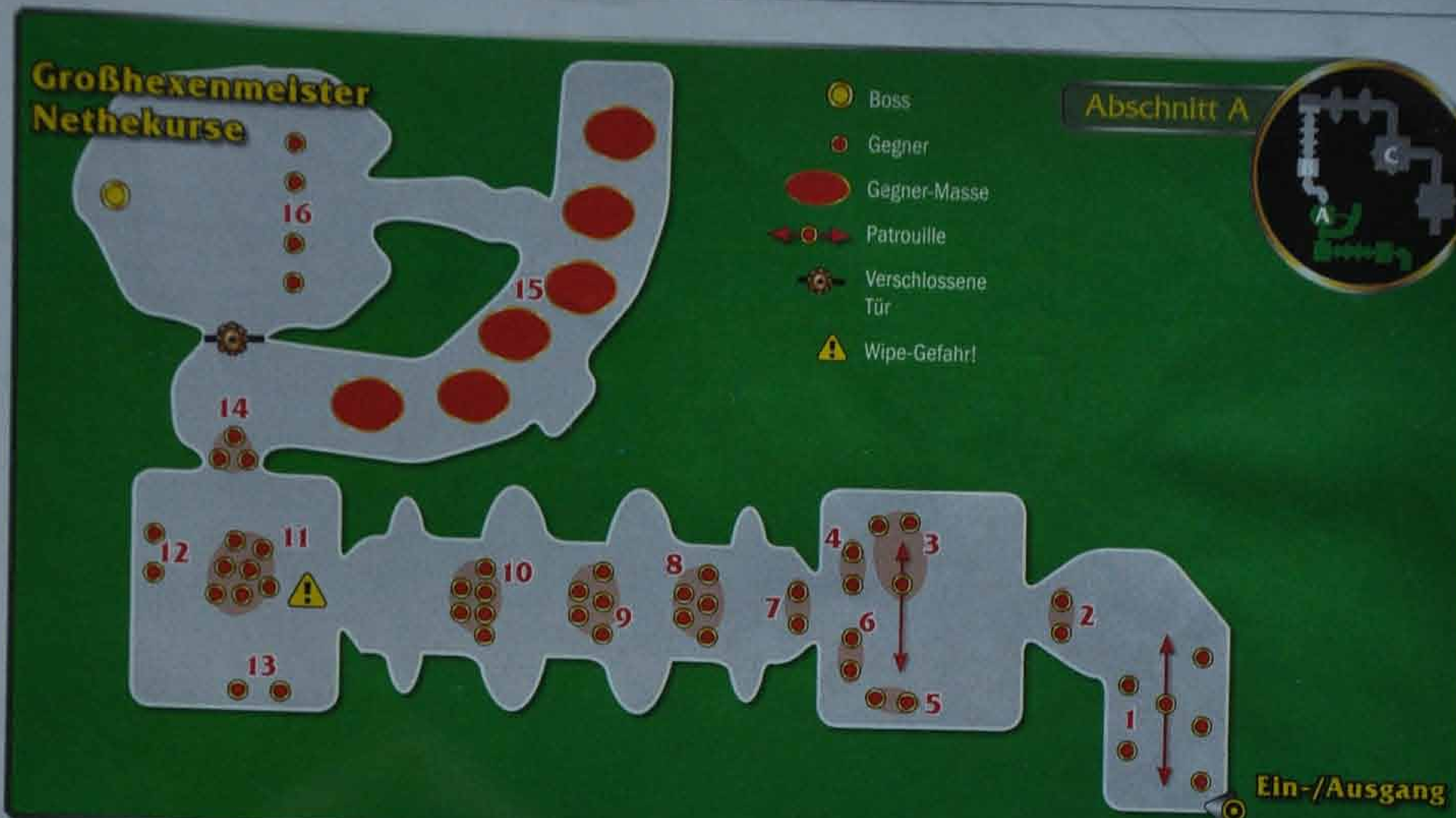
Im Schattenmondtal wartet ein Gegner namens Schmied Gorlunk (26, U auf der PC-Games-Weltkarte) darauf, dass Sie ihn vermöbeln. Aus seiner Leiche ziehen Sie eine „Präparierte Schlüsselform", die bei Rechtsklick eine Quest für Sie startet. Diese schickt Sie zunächst auf die Höllenfeuerhalbinsel, um dem jeweiligen Truppenkommandanten Ihrer Fraktion von Ihrem Fund zu berichten. Schnell ist klar, dass ein Schmied vonnöten ist, um aus dem Fundstück einen fertigen Schlüssel zu erstellen.

Die Schmiedegroßmeister Dumphry (Allianz) und Rohok (Horde) in der Ehrenfeste beziehungsweise in Thrallmar sind dazu bestens geeignet. Die beiden brauchen lediglich vier Teufelseisenbarren, zwei Mal Arkaner Staub und vier Feuerpartikel. Die benötigten Zutaten finden Sie im Auktionshaus.

Zurück beim Schmied gibt dieser Ihnen die Anweisung, einen der riesigen Teufelshäscher auf der Höllenfeuerhalbinsel umzulegen und den Schlüssel mithilfe der Zutaten aus dessen Überresten zu vervollständigen. Fünf Freunde genügen, um dem dicken Maschinenwesen den Garaus zu machen.

Nach getaner (Schmiede-)Arbeit halten Sie die Eintrittskarte für die zerschmetterten Hallen in den Händen. Herzlichen Glückwunsch!

A: Halle der Vorväter



Direkt nach dem Betreten der Instanz stellen sich Ihnen die ersten Höllenorks in den Weg. Die fünf Gegner (1) sind einzeln pullbar, da sie keine gemeinsame Gruppe bilden, und überhaupt keine Herausforderung. Lediglich der Legionär der zerschmetterten Hand, auf den Sie noch häufiger treffen, ist brandgefährlich. Weniger aufgrund seiner Fähigkeiten oder seines Schadenspotenzials, als viel mehr wegen seiner Eigenart, Verstärkung an seine Seite zu rufen. Im Klartext: Jedes Mal, wenn sich ein Legionär in der Gegnergruppe befindet, muss dieser unbedingt als Erstes sterben. Fällt ein anderes Mitglied der Feindgruppe vor ihm, ruft er nach Verstärkung und ersetzt das tote Gruppenmitglied einfach mit einem neuen Gegner. Um den Gang bis zur ersten Biegung zu säubern, pullen Sie also zuerst den Legionär, wenn er sich Ihnen auf seiner Patrouille nähert. Erledigen Sie dann nacheinander alle Häretiker und die Wilden der zerschmetterten Hand. Die darauffolgenden Gegner (2), zwei Wachposten der zerschmetterten Hand, besiegen Sie ebenfalls ohne Probleme. Dieser Feindtyp ist allerdings immun gegen KOPFNUSS, sodass Sie einen von ihnen entweder VERWANDELN oder VERFÜHREN. Hinter den beiden Wachposten wartet der erste schwere Pull auf Ihre Gruppe (3, 4, 5, 6). Schießen Sie die ersten zwei Gegner (3) an, wenn der Legionär neben ihnen steht, und ziehen Sie alle drei zurück in den Gang hinter Ihnen. Dort schalten Sie wiederum zuerst den Legionär aus und widmen sich dann seinen zwei Kumpanen. Danach leeren Sie den Raum Schritt für Schritt (in der Reihenfolge: 4, 5, 6). Die zwei dahinter stehenden Wachposten (7) landen ebenfalls schnell im virtuellen Nirwana.



Juri rät:
Hüten Sie sich vor den Scharfschützen der zerschmetterten Hand. Die Fernkämpfer benutzen gern STREUSCHUSS, um Ihren Tank zur Weißglut zu bringen. Dieser Typ Gegner sollte das primäre Ziel Ihrer CC (Crowd Control)-Zauber sein.

Die Gegnergruppen werden größer

Die nächsten drei Pulls (8, 9, 10) haben es in sich. Zwei Mal fünf und ein Mal sechs Gegner pro Gruppe gilt es nacheinander zu bekämpfen. Nutzen Sie nun sämtliche Zauber, die Sie zur Verfügung haben (etwa VERWANDELN, VERFÜHREN, KOPFNUSS, FURCHT, EISKÄLTEFALLE), um Gegner zeitweilig aus dem Kampf zu nehmen. Markieren Sie vor jedem Kampf die Feinde mit Symbolen und sprechen Sie ab, in welcher

Die fiesesten Trashmobs

Scharfschütze der zerschmetterten Hand



WAS ER KANN: STREUSCHUSS desorientiert das Ziel für drei Sekunden; nimmt das Opfer gleichzeitig von der Aggro-Liste. FEUERSCHUSS belegt Spieler mit einem Feuer-DoT.

GEGENMITTEL: Entweder legen Sie diesen Typ Gegner sofort nach den Legionären um oder Sie benutzen Crowd-Control-Effekte, um ihn ruhig zu stellen. Der STREUSCHUSS treibt Ihren Tank, der dadurch kurzzeitig jegliche Aggro verliert, in den Wahnsinn.

Legionär der zerschmetterten Hand



WAS ER KANN: Führt Feindgruppen an. Ruft nach VERSTÄRKUNG, sobald ein Mitglied seiner Gruppe stirbt.

GEGENMITTEL: Beseitigen Sie die Legionäre IMMER als Erstes. Ansonsten schicken die Legionäre für jeden von Ihnen vernichteten Feind einen neuen Gegner als Ersatz in den Kampf.

So besiegen Sie:



Großhexenmeister Nethekurse

Der erste Boss der zerschmetterten Hallen ist keine allzu große Herausforderung. Die Palette seiner Fähigkeiten hält sich in Grenzen und wird nur äußerst lethargischen Gruppenmitgliedern zum Verhängnis. Jegliche Buffs, die Ihre Resistenz gegen Schattenschaden erhöhen, sind hier äußerst willkommen. Priester und Paladine: Vergessen Sie also nicht, GEBET DES SCHATTENSCHUTZES zu buffen und die SCHATTENSCHUTZAURA anzuwerfen. Vor Beginn des Kampfes sehen Sie den Großhexenmeister, wie er vier Untergebene in seinem Thronsaal zurechtweist. Erlösen Sie die vier Höllenorks – einen nach dem anderen mit minimalem Manaaufwand. Sobald der letzte der vier Orks zusammenbricht, wendet sich Nethekurse Ihrer Gruppe zu und der Kampf startet.

Leichter Beginn

Ihr Tank schnappt sich sofort den Boss und beginnt, in der Mitte des Thronsaals Aggro aufzubauen. Die Nahkampfattacken jucken Ihren Tank nicht besonders. Gelegentlich lässt der Hexenmeister SCHATTENSPALTE unter einem Ihrer Gefährten erscheinen. Die kreisrunden Schattenzonen fügen jedem Spieler pro Sekunde 1.000 Schattenschaden zu. Sobald unter Ihnen also eine der Spalten aus dem Boden wächst, heißt es: nichts wie raus da! Ab und zu wirkt Nethekurse außerdem einen spontanen TODESMANTEL auf ausgewählte Ziele. Der Zauber fügt dem betroffenen Ziel 2.000 Schattenschaden zu und versetzt ihn für vier Sekunden in einen Horror-Zustand, exakt so, wie bei dem gleichnamigen Spruch der Hexenmeister-Klasse. Zusätzlich heilt der Boss sich dadurch für 2.000 Schadenspunkte. Gegen diese Fähigkeit gibt es kein Gegenmittel. Wenn all Ihre

Juri rät:
Um den Schattenresistenzwert Ihrer Gruppe aufzupolieren, kann der Priester Ihrer Gruppe einen der Akolyten der zerschmetterten Hand, auf die Sie vor dem Thronsaal treffen, mittels GEDANKENKONTROLLE übernehmen. Die Akolyten verfügen über einen Buff, der die Schattenresistenz um 105 Punkte erhöht.





SCHWERSTARBEIT Ihr Tank muss auf Zack sein, wenn er Ihre Gruppe sicher durch die Zerschmetternden Hallen führen will. Häufig müssen drei bis vier Elitegegner gleichzeitig getankt werden, während der Rest der Gruppe einen Orc nach dem anderen ausschaltet.

MARKIERT Symbole erleichtern die Absprache, welcher Gegner als Nächstes bekämpft wird.

Reihenfolge die Bösewichte sterben sollen. Ganz oben auf der Liste steht natürlich wieder der Legionär der zerschmetterten Hand. Um leichteres Spiel zu haben, ignoriert Ihr Tank den Legionär, während die Schadensausteiler der Gruppe ihn mit allem was sie haben auseinandernehmen. So hat Ihr Tank genug Zeit, um bei dem Rest der Horde ordentlich Aggro aufzubauen. Fokussieren Sie nacheinander einen Feind nach dem anderen in den Tod.

Im nächsten Raum angelangt, wartet die größte Gegnergruppe der Instanz auf Sie (11). Glücklicherweise sind zwei der sieben Feinde keine Elite-Gegner. Gehen Sie wie gewohnt vor und erledigen Sie den Legionär als Erstes. Lassen Sie dann schnell die beiden Nicht-Elite-Gegner dranglauben, bevor Sie sich dem Rest zuwenden. Hüten Sie sich davor, die Gegner mit FURCHT zu belegen, sonst haben Sie schnell noch mehr Gegner an der Backe. Die schlafenden Orks (12, 13) lassen sich nach dem Getümmel einzeln beseitigen. Noch schnell den Hundemeister und seine beiden wenig gefährlichen Begleiter (14) um die Ecke gebracht und Sie stehen vor der Tür zu Großmeister Nethekurses Thronraum.

Umweg für Gruppen ohne Schurken

Mit einem Schurken, der seine Fähigkeit im Schlösserknacken bis mindestens 350 ausgebaut hat, sind Sie jetzt fein raus. Er kann die verschlossene Tür einfach aufbrechen – dahinter wartet der Kampf gegen den ersten Boss der Instanz, Nethekurse, auf Sie. Sind Sie nicht mit einem Schurken gesegnet, heißt es nun für Sie einen schleimigen Umweg anzugehen. Springen Sie in den rechts neben der Tür gelegenen Abgrund und greifen Sie die erste Gegnergruppe an. Bei der Beseitigung der kleinen Schleimklumpen leisten jegliche Flächenzauber gute Arbeit. Da Ihnen vom Ende des Gangs her ständig neue Glibberwesen entgegenkommen, dürfen Sie keine langen Regenerationspausen einplanen. Bekämpfen Sie Gruppe für Gruppe, bis Sie einen kleinen Aufgang zu Ihrer Linken erreichen. Sobald sich Ihre Gruppe gesammelt dort hineingerettet hat, wird Ihnen eine verdiente Verschnaufpause gewährt. Am Ende des Seitengangs angekommen, haben Sie den Thronsaal des Großhexenmeisters trotz der verschlossenen Tür erreicht.

Gefährten wachsam sind und keine SCHATTENSPALTEN übersehen, ist der Kampf ein Kinderspiel. Der zu heilende Schaden ist vergleichsweise gering und mit Leichtigkeit von Ihrem Heiler zu kompensieren.

Phase zwei

Haarig wird es, sobald die Lebenspunkte des Großhexenmeisters die 20-Prozent-Marke erreichen. Dann nämlich wird dieser so richtig wütend und dreht sich wie ein Karussell rasend schnell auf der Stelle. Der DUNKLE WIRBEL fügt jedem Spieler in Nahkampfreichweite 2.000 Punkte physischen Schaden zu. Gleichzeitig verschießt er wild Schattenblitze in Richtung Ihrer Gefährten. Die Schattenblitze verursachen etwa 1.500 Schattenschaden. Ihre gesamte Gruppe steckt dadurch immensen Schaden ein. Um zu überleben, müssen Sie dem Boss nun so schnell es geht den Rest seiner Lebenspunkte rauben. Alle Schadensklassen heben sich zu diesem Zweck schadenssteigernde Schmuckstücke und Fähigkeiten mit längeren Abklingzeiten für das Ende der Konfrontation auf. Nahkämpfer entfernen sich einige Schritte von Nethekurse, um dem Heiler nicht noch mehr Arbeit zu machen. Krieger benutzen ZAUBERREFLEXION, um den eingesteckten Schaden zu verringern und gleichzeitig Fernkampfschaden am Boss beizusteuern. Schurken heben sich MANTEL DER SCHATTEN und ENTRINNEN auf, um auf diese Weise relativ unbeschadet noch einige Sekunden im Nahkampf zu bleiben. Stimmen die Heilung und der ausgeteilte Fernkampfschaden, beißt der Großmeister ziemlich schnell ins Gras und überlässt Ihnen seine wertvolle Beute.





ZAUBERMINEN Unter dem Tank öffnet sich gerade eine gefährliche SCHATTENSPALTE. Wenn Sie nicht schnell den Standort wechseln, sobald unter Ihnen eine erscheint, kann auch der beste Heiler Sie nicht mehr retten.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Nethekurse in der Mitte des Raumes tanken
- Ab den letzten 20 Prozent des Bosses Abstand gewinnen und Schattenblitze mithilfe von ZAUBERREFLEXION reflektieren

Priester:
- Je nach Ausrichtung die gesamte Gruppe heilen oder Schaden verursachen

Paladin:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen
- Gegebenenfalls bei den letzten 20 Prozent des Bosses Abstand gewinnen

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schamane:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Schurke:
- Schaden verursachen.
- MANTEL DER SCHATTEN und ENTRINNEN für die letzten 20 Prozent des Bosses bereithalten. Nach Benutzung der Fähigkeiten Abstand gewinnen

Magier:
- Schaden verursachen

Hexenmeister:
- Schaden verursachen

Jäger:
- Schaden verursachen

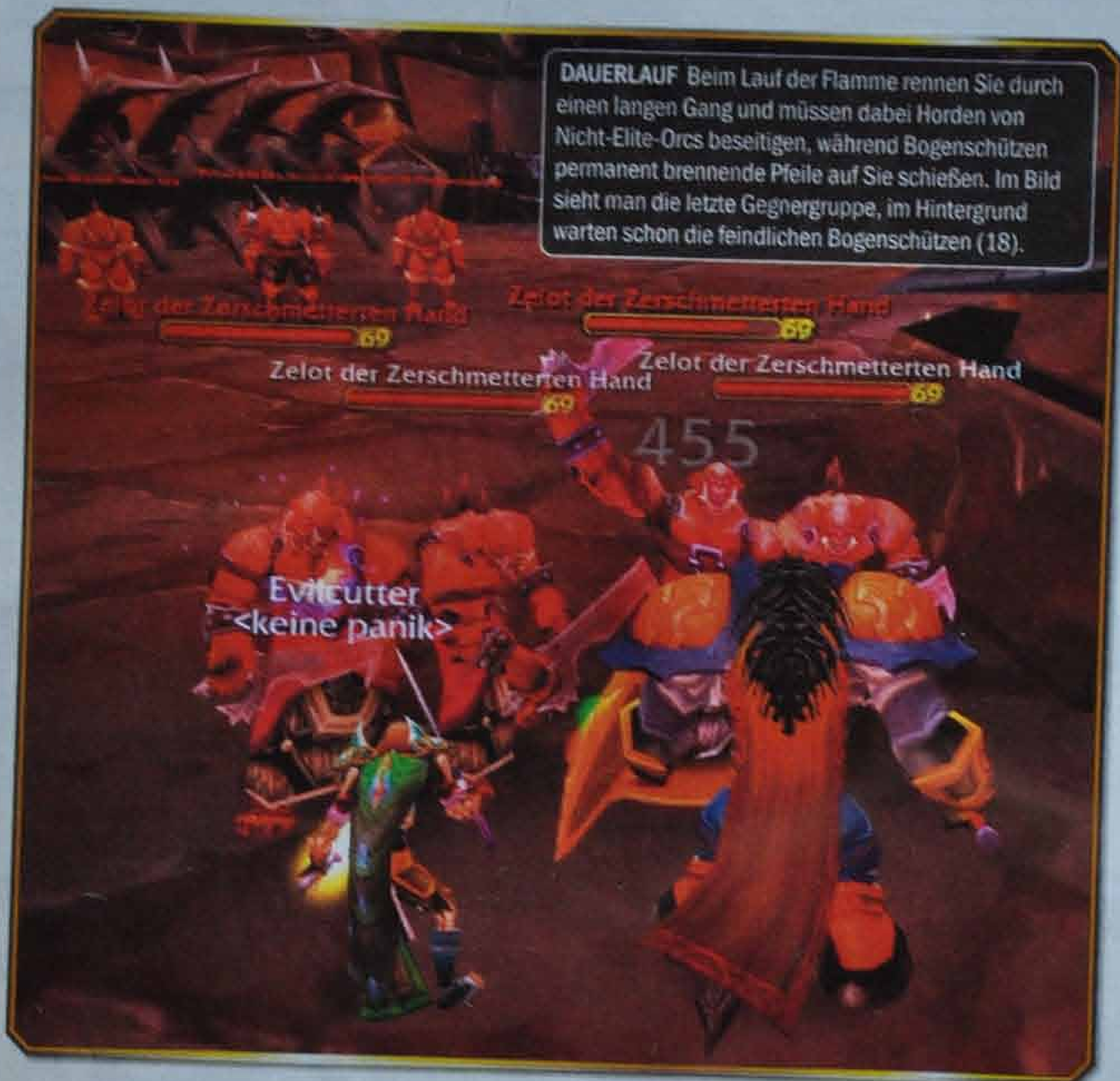
Großhexenmeister Nethekurse
110.000 (Leben)
60.518 (Mana)

SO LÄUFT DER HASE:

Dem Boss die ersten 80 Prozent seiner Lebensenergie zu berauben, ist kein großes Problem. Sie müssen lediglich schnell aus den SCHATTENSPALTEN flüchten. Ab 20 Prozent Lebensenergie dreht Nethekurse am Rad. Seine Schattenblitzsalven verursachen enormen Schaden an der gesamten Gruppe. Nahkämpfer erhalten zusätzlichen Schaden, sollten sie in Nahkampfreichweite stehen. Pumpen Sie so viel Schaden wie nur möglich in den Großhexenmeister, um den Kampf erfolgreich zu beenden.

SCHATTENSPALTEN erscheinen unter einzelnen Spieler und fügen ihm pro Sekunde 1.000 Punkte Schattenschaden zu.
TODESMANTEL Sofortig gewirkter Zauber, der das Ziel vier Sekunden lang handlungsunfähig macht und ihm 2.000 Punkte Schattenschaden zufügt; heilt Nethekurse gleichzeitig um 2.000 Punkte.
DUNKLER WIRBEL verschießt rasend schnell Schattenblitze für 1.500 Schattenschaden auf die gesamte Gruppe. Spieler in Nahkampfreichweite erhalten Schläge für bis zu 2.000 Punkte physischen Schaden.

B: Lauf der Flamme



DAUERLAUF Beim Lauf der Flamme rennen Sie durch einen langen Gang und müssen dabei Horden von Nicht-Elite-Orcs beseitigen, während Bogenschützen permanent brennende Pfeile auf Sie schießen. Im Bild sieht man die letzte Gegnergruppe, im Hintergrund warten schon die feindlichen Bogenschützen (18).



Liegt der Großhexenmeister in seinem Blut, wartet ein wahrer Spießrutenlauf auf Ihre Gruppe. In diesem Abschnitt gilt es, beständig vorzurücken und so schnell wie möglich das Ende zu erreichen. Sobald Sie um die erste Biegung laufen, stürmen Ihnen die ersten Widersacher entgegen. Glücklicherweise sind alle Feinde in diesem Abschnitt Nicht-Elite-Gegner. Der auf Ihre Mitspieler einprasselnde Schaden bleibt also überschaubar. Während des gesamten Kampfes regnen Feuerpfeile auf Sie herab. An ihrem Aufschlagspunkt hinterlassen sie Feuerkegel, in denen Sie besser nicht stehen bleiben. Den ersten drei Orks machen Sie schnell den Garaus und preschen weiter vor. Verfügt Ihre Gruppe über viel Flächenschadenpotenzial, lassen sich auch zwei oder gar drei der Gegnergruppen auf ein Mal beseitigen. Die Schlacht endet, sobald Sie sich durch den Gang gekämpft haben und die erste Elite-Gegner-Gruppe aus Abschnitt C angreifen (18).



FLAMMENDES INFERNO Die auf Sie niederprasselnden Pfeile hinterlassen Feuerkegel. Weichen Sie unbedingt den brennenden Stellen aus!



VOLLGAS Um die zahlreichen Orcs schnell zu beseitigen, kämpft Ihr Tank am besten in Offensiv-Ausrüstung, während der Magier Flächenangriffe einsetzt.

C: Übungshalle



HINTERHALT An diesen Stellen in der Instanz lauern getarnte Auftragsmörder. Um hier problemlos durchzukommen, lassen Sie nicht den Tank, sondern ein anderes Gruppenmitglied außer dem Heiler vorangehen, da die Schurken diesen Spieler für ein paar Sekunden betäuben.

Ein anstrengender Kampf liegt hinter Ihnen. Nachdem Sie die ersten drei Feinde (18) dieses Abschnitts bezwungen haben, ruhen Sie sich erst einmal aus. Bevor Sie den nächsten zwei Bossen entgegentreten dürfen, wartet noch ein gutes Stück Arbeit auf Sie. Erholt und neu gebufft warten Sie zunächst auf die aus einem Hundemeister und zwei Begleitern bestehende Patrouille (19). Ziehen Sie diese zurück in den Raum, in dem Sie gerade noch das Dreiergrüppchen besiegt haben. Danach will sich eine größere Feindgruppe (20), die Sie schon aus Abschnitt A kennen, mit Ihnen messen. Ziehen Sie diese ebenfalls unbedingt nach hinten in den bereits gesäuberten Raum, um zu vermeiden, dass zusätzliche Gegner in den Kampf eingreifen. Hier heißt es wie schon in Abschnitt A: Gut markiert ist halb gewonnen. Symbole sind Ihr Freund.



ORKHORDEN Auch in diesem Abschnitt sind die Monster-Gruppen nicht kleiner geworden. Die Absprache mit Ihrer Gruppe und das richtige Setzen der Symbole ist auch hier zwingend notwendig.



STARTHILFE Vor jedem Kampf können Sie dank Rattenplage ein großes Wut-Polster aufbauen.

ZUM GRUSELN SCHÖN Auch wenn es im Kampf kaum auffällt, gehören die Zerschmetterten Hallen zu den atmospährischsten Instanzen in WoW.

Die fiesesten Trashmobs



Gladiator der zerschmetterten Hand

WAS ER KANN: TÖDLICHER STOSS verringert die Heilung auf das betroffene Ziel um 50 Prozent.

GEGENMITTEL: Diese Gegner pullen Sie am besten, wenn sie sich gegenseitig geschwächt haben. Benutzen Sie flächendeckende Verlangsamungseffekte, um ihnen den Rest zu geben.



Champion der zerschmetterten Hand

WAS ER KANN: Tritt immer im Doppelpack auf. Der ERSCHÜTTERNDE SCHLAG betäubt das getroffene Ziel für fünf Sekunden. Zusätzlich ist dieser Typ Gegner immun gegen jegliche CC-Effekte. Lediglich FROSTNOVA hält die Champions auf.

GEGENMITTEL: Da Ihr Tank oft von den Champions betäubt wird, müssen Sie ihm mehr Zeit geben, um Aggro aufzubauen. Benutzen Sie FROSTNOVA, um einen der Gegner zu beschäftigen.

Das Training stören

Links und rechts im breiten Raum bietet sich Ihnen nun ein seltsames Schauspiel. Die zwei dort stehenden Feindgruppen hauen sich gegenseitig die Köpfe ein. Da diese Gegner besonders gefährlich sind und unter anderem TÖDLICHER STOSS benutzen, müssen Sie den Augenblick des Pulls genau abpassen. Immer zwei Paare einer Orkgruppe kämpfen jeweils gegeneinander und berauben sich ihrer Lebenspunkte. Erreicht ein Ork der Gruppe jedoch die 35-Prozent-Marke seiner Lebenspunktezahl, halten die Trainierenden inne und füllen ihre Lebenspunktebalken wieder auf. Deshalb müssen Sie kurz bevor die Lebenspunkte des Ersten unter 35 Prozent fallen zuschlagen und den Pull wagen. Die vier bereits geschwächten Gegner sind nun kein großes Problem mehr. Um alle sicher zu erledigen, wirken Verlangsamungseffekte wie FROSTNOVA an dieser Stelle Wunder. Lediglich der Aufseher hat noch einen vollen grünen Balken, sodass Ihr Tank auf diesen sein ganz besonderes Augenmerk legt.

Orks schlachten

Nach zwei geschlagenen Trainingsgruppen (21, 22) haben Sie sich warmgekämpft. Schlagen Sie sich weiter und weiter durch den Gang. Dabei ziehen Sie die Feinde ein gutes Stück nach hinten, um unwillkommene Gesellschaft zu vermeiden. Nach getaner Arbeit (23, 24, 25, 26, 27, 28 und 29) stehen Sie vor zwei Champions der zerschmetterten Hand (31). Warten Sie jedoch an dieser Stelle zuerst auf die Hundemeister-Patrouille (30). Ist diese Geschichte, lassen Sie Ihren Tank bei den zwei Champions besonders viel Zeit, um Aggro aufzubauen. Die Champions sind immun gegen jegliche CC-Effekte und betäuben den Tank zudem gern für satte fünf Sekunden. Eine weiteres Pärchen Champions (32) stellt sich Ihnen noch in den Weg, bevor Sie auf den zweiten Boss, Kriegshetzer O'mrogg, treffen. Nach einem harten Kampf (siehe Bosskampf-Text) ist der Weg zum finalen Boss nicht mehr weit.

Meuchelmörder

Der nächste Gang erscheint vergleichsweise ruhig. Doch der Schein trügt. Erledigen Sie die zwei Champions (33) und warten Sie auf die patrouillierenden Hundemeister (34). Aber Vorsicht: Im gesamten letzten Gang vor dem Endboss lauern getarnte Auftragsmörder der zerschmetterten Hand. Sind Hundemeister und Champions erledigt, schicken Sie ein Gruppenmitglied einige Schritte vor, um die Auftragsmörder anzulocken. Die gemeinen Schleicher benutzen gern KOPFNUSS, um das erste von Ihnen wahrgenommene Ziel zu betäuben. Ihr Tank hält sich also dezent zurück und benutzt SPOTT, sobald einer der Meuchelmörder angreift. So kämpfen Sie sich durch den Gang, bis Sie zu guter Letzt noch einmal auf zwei Champions der zerschmetterten Hand treffen (35). Auch diese beiden halten Sie nicht auf, um schlussendlich Kriegshäuptling Kargath Messerfaust entgegenzutreten.

So besiegen Sie:



Kriegshetzer O'mrogg

Der zweiköpfige Oger O'mrogg ist ein würdiger Gegner für jede Gruppe. Da der Fettmops sich nur begrenzt an Aggro-Listen hält, verliert der Tank während des Kampfes unweigerlich mehrere Male dessen Aufmerksamkeit. Außerdem ist das Dickerchen immun gegen jegliche SPOTT-Fähigkeiten. Ihre Heiler müssen deshalb äußerst wachsam sein und jedes Gruppenmitglied im Auge behalten. Stoffträgern geht es sonst schnell an den Kragen. Um während des Kampfes nicht unwillkommene Gesellschaft von getarnten Auftragsmördern zu erhalten, muss Ihr Tank noch vor dem Boss-Pull eine Runde um O'mroggs Senke drehen und Ausschau nach den gefährlichen Schleichern halten.

Flächenzauber-Albtraum

Der Oger wartet mit mehreren Flächenzaubern auf. DONNERKNALL verursacht 900 bis 1.000 Naturschaden an allen Spielern in Nahkampfreichweite und verlangsamt sie zusätzlich. Sein selten eingesetzter, flächendeckender Furchtzauber ist auch noch relativ harmlos. Dafür haut seine gelegentlich gewirkte DRUCKWELLE mit bis zu 3.200 Feuerschaden richtig rein. Auren, Totems oder alles, was Ihre Feuerresistenz sonst erhöht, verbessert Ihre Überlebenschancen. Sie merken, in diesem Kampf kommt es mal wieder besonders auf das Können Ihres Heilers an. Zieht dieser die Aufmerksamkeit von O'mrogg auf sich, wird es eng. Ein Krieger in der Gruppe muss den Kriegshetzer nun so schnell es geht ENTWAFFNEN, um Ihrem Heiler einen schnellen Tod zu ersparen. Letztendlich ist der Kampf ein Wettrennen – der Schaden des Ogers gegen den Ihrer Gruppe. Wer letztendlich als Sieger vom Schlachtfeld schreitet? Das liegt in Ihren Händen.





ZWIESPALT Das Ihr Tank bei diesem Kampf die Aggro hält, wird eher selten vorkommen. Die zwei Köpfe von O'mrogg können sich einfach nicht auf ein Ziel einigen.

Kriegshetzer O'mrogg
150.000 (Leben)

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Schaden verursachen. Dafür gegebenenfalls Offensiv-Ausrüstung anlegen

Priester:
- Je nach Ausrichtung die gesamte Gruppe heilen oder Schaden verursachen

Paladin:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Schurke:
- Schaden verursachen

Magier:
- Schaden verursachen

Hexenmeister:
- Schaden verursachen

Jäger:
- Schaden verursachen

SO LÄUFT DER HASE:

Bringen Sie den Oger schnell um die Ecke – sonst sind Sie das Opfer! Verursachen Sie so viel Schaden wie nur möglich. Die Aggro hält Ihr Tank ohnehin nicht. Ihre Heiler müssen so gut es geht versuchen, gegen den Schaden von O'mrogg anzuheilen.

AOE-FURCHT: Flächenzauber. Belegt alle Spieler in einem 20-Meter-Radius mit FURCHT.
DONNERKNALL fügt jedem Spieler in Nahkampfreichweite bis zu 1.000 Punkte Naturschaden zu. Verlangsamt außerdem die betroffenen Spieler.
DRUCKWELLE fügt jedem Spieler in einer Reichweite von 25 Metern bis zu 3.200 Punkte Feuerschaden zu.



So besiegen Sie:

Kriegshäuptling Kargath Messerfaust

Als letzter Boss der Instanz tritt Ihnen der Kriegshäuptling der zerschmetterten Hand höchstpersönlich entgegen. Der Herrscher über die Höllenfeuerzitadelle trennte sich einst seine eigenen Hände ab – um an deren Stelle tödliche Klingen anzubringen. Der Bosskampf verlangt keine besonders komplexe Strategie. Dennoch ist er alles andere als unproblematisch, sodass Wipes keine Seltenheit sind. An einem gut ausgerüsteten Tank richten seine Nahkampfangriffe relativ wenig Schaden an (circa 500 - 600). Wenn Sie einen Magier in Ihrer Gruppe haben, ist es ratsam, vor dem Kampf alle Gruppenmitglieder mit MAGIE VERSTÄRKEN zu belegen. Magischen Schaden müssen Sie in dieser Schlacht nicht fürchten. Ihr Heiler wird sich dafür sicher freuen, wenn seine Heilzauber mehr Wirkung zeigen.

Tödlicher Tanz

Alle 30 Sekunden beginnt Kargath seinen KLINGENTANZ. Vor dieser Fähigkeit gibt es kaum ein Entrinnen. Der Kriegshäuptling wirbelt durch den gesamten Raum und trifft Spieler, die dabei in seine Nahkampfreichweite gelangen, mit ein bis drei Attacken für insgesamt bis zu 3.000 Schadenspunkte. Um die verheerende Wirkung des Klingenwirbels zu minimieren, stellt sich der Tank mit dem Boss direkt in die Mitte des Raums und die restlichen vier Gruppenmitglieder jeweils in eine der vier Ecken. Da der Häuptling immer von Spieler zu Spieler rotiert, verhindern Sie auf diese Weise, dass alle Gruppenmitglieder mehrmals hintereinander Schaden erleiden.

Nervige Unterstützung

Aus der Richtung, aus der Sie den Boss-Raum betreten haben, stürmen Ihnen kurz nach Kampfbeginn einzelne Nicht-Elite-Gegner entgegen. Diese machen nur wenig Schaden(100 bis 400 pro Schlag) und besitzen rund 3.000 Lebenspunkte. Ein Mitglied Ihrer Gruppe muss sich um diese Plage kümmern. Der dafür abgestellte Spieler muss in der Lage sein, hohen Schaden an einzelnen Zielen zu verursachen. Gut ausgerüstete Magier, Hexenmeister oder auch Jäger eignen sich besonders. Passen Sie unbedingt auf, den anrennenden Horden nicht zu weit entgegenzulaufen. Am Ende der Treppe halten zwei Elite-Auftragsmörder Wache. Wenn sich diese in den Kampf einmischen, ist Ihnen der Gruppenausflug zum Geistheiler sicher. Da der Kriegshäuptling über relativ viele Lebenspunkte verfügt, dauert der Kampf einige Minuten. Die Gefahr ist ausgesprochen hoch, an die beständig anstürmenden Höllenorks das Mana zu verpulvern. Greifen Sie deshalb auf manaregenerierende Buffs zurück, etwa SIEGEL DER WEISHEIT, TOTEM DER MANAQUELLE oder ANREGEN. Zur Not können Sie auch Manatränke benutzen.

Einen Häuptling töten

Beständiger Flächenschaden an allen Spielern und der Schaden der Nicht-Elite-Orks belasten den Manabalken Ihres Heilers enorm. Auch er muss deshalb Manatränke parat halten. Die Schadensausteiler, die sich um Kargath kümmern, müssen ihren Schadensausstoß den gesamten Kampf über konstant hoch halten. Um Ihren Heiler weiter zu entlasten, sollten Sie nicht zögern, nach den KLINGENTANZ-Phasen Bandagen zu benutzen. Reicht das Mana Ihrer Heiler und das Schadenspotenzial Ihrer sonstigen Gefährten, hat Kargaths finstere Regentschaft schnell ein Ende.

Kargath Messerfaust
160.000 (Leben)

SO LÄUFT DER HASE:

Ihr Tank platziert sich in der Mitte des Raums. Die restlichen Gruppenmitglieder verteilen sich in den vier Ecken. Ein Gruppenmitglied kümmert sich ausschließlich um die anstürmenden Nicht-Elite-Gegner. Entstehen dabei Probleme, muss eventuell ein weiterer Spieler aushelfen. Dem Flächenschaden durch Kargaths KLINGENTANZ muss Ihr Heiler entgegenwirken. Halten Sie den verursachten Schaden auf den Boss den gesamten Kampf über hoch.

KLINGENTANZ: Kargath wirbelt im Raum umher und fügt Gruppenmitgliedern im Vorbeikommen mit einem Treffer bis zu 1.000 Schadenspunkte zu. Mehrfache Treffer sind wahrscheinlich.
UNTERSTÜTZUNG: Etwa alle 15 Sekunden erscheinen Nicht-Elite-Gegner zur Unterstützung des Kriegshäuptlings.

Bosskampf – und was mache ich?

Krieger:
- Kargath in der Mitte des Raumes tanken.
- Dauerhaft SCHILDBLOCK verwenden

Priester:
- Je nach Ausrichtung die gesamte Gruppe heilen oder Schaden verursachen

Paladin:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen

Schamane:
- Je nach Ausrichtung heilen oder Schaden verursachen
- Gegebenenfalls die Nicht-Elite-Gegner beseitigen

Druide:
- Je nach Ausrichtung heilen, tanken oder Schaden verursachen

Schurke:
- Schaden verursachen
- Gegebenenfalls die Nicht-Elite-Gegner beseitigen

Magier:
- Die gesamte Gruppe vor Kampfbeginn mit MAGIE VERSTÄRKEN buffen
- Schaden verursachen
- Gegebenenfalls die Nicht-Elite-Gegner beseitigen

Hexenmeister:
- Schaden verursachen
- Gegebenenfalls die Nicht-Elite-Gegner beseitigen

Jäger:
- Schaden verursachen
- Gegebenenfalls die Nicht-Elite-Gegner beseitigen

Und das können Sie abgreifen!

Nethekurse

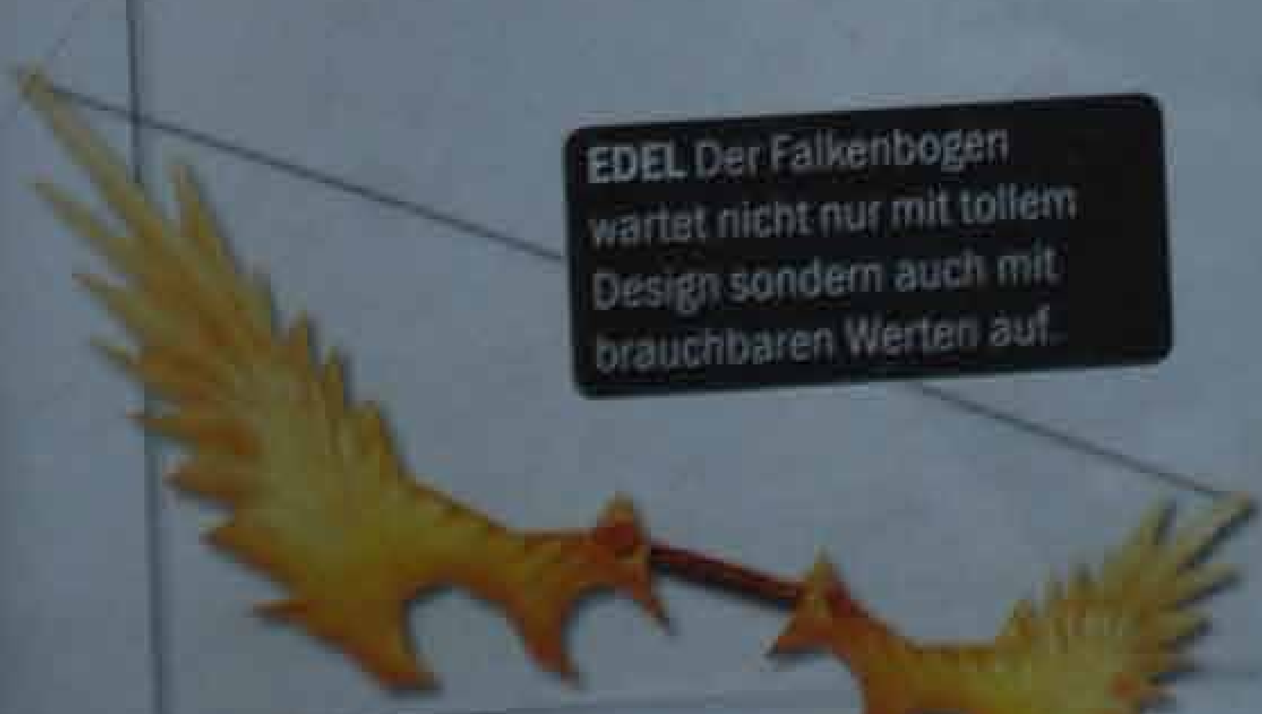
Bänder von Nethekurse (16,79 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Handgelenk — Stoff
67 Rüstung
+18 Intelligenz
+13 Willenskraft
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 21.
Anlegen: Erhöht Ihre Zauberdurchschlagskraft um 15.

Elfenbeingötze der Mondgöttin (15,88 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Relikt — Götze
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht den Schaden Ihres Zaubers „Sternenfeuer" um bis zu 55.

Großhelm des Unbezwingbaren (16,87 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Kopf — Platte
922 Rüstung
+36 Stärke
+48 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 30.

Jagdgurt der Telaari (14,31 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Taille — Schwere Rüstung
367 Rüstung
+24 Beweglichkeit
+17 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 50.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 6 Mana wiederher.

Umhang der Bosheit (16,65 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Rücken — Stoff
76 Rüstung
+21 Beweglichkeit
+18 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 38.



EDEL Der Falkenbogen wartet nicht nur mit tollem Design sondern auch mit brauchbaren Werten auf.

O'mrogg

Falkenbogen des Himmelsfeuers (16,76 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Distanz — Bogen
108 - 202 Schaden — Tempo: 2.40
(64.6 Schaden pro Sekunde)
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 14.
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 26.

Feuerschlägel der Zerstörung (17,89 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Zweihändig — Streitkolben
250 - 418 Schaden — Tempo: 3.70
(90.3 Schaden pro Sekunde)
+31 Stärke
+50 Ausdauer
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht Ihre Abhärtungswertung um 40.

Juwelenbesetzte Stiefel der Weihung (17,54 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Füße — Stoff
105 Rüstung
+22 Ausdauer
+25 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 55.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 6 Mana wiederher.

Runenweisendolch (15,42 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Waffenhand — Dolch
27 - 90 Schaden — Tempo: 1.50
(39.0 Schaden pro Sekunde)
+12 Ausdauer
+11 Intelligenz
Benötigt Stufe 68
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 20.
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 121.

Schulterschutz des Gezeitensturms (15,32 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Schulter — Schwere Rüstung
489 Rüstung
+18 Ausdauer
+23 Intelligenz
Roter Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Zauberschaden +4
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 19.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 6 Mana wiederher.
Set: Gewandung des Gezeitensturms (5)

Kargath

Dämonenblutausweider (11,55 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand — Faustwaffe
130 - 243 Schaden — Tempo: 2.60
(71.7 Schaden pro Sekunde)
+16 Ausdauer
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 28.
Anlegen: Erhöht die Fertigkeitswertung für unbewaffneten Kampf um 17.

Figur des Kolosses (11,12 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
Schmuck
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht Ihre Blockwertung um 32.
Benutzen: Jedes erfolgreiche Blocken heilt Sie um 120. Effekt hält 20 Sekunden lang an.
2 Minuten Abklingzeit

Getreuer Hammer des Lichts (10,09 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Waffenhand — Streitkolben
35 - 113 Schaden — Tempo: 1.80
(41.1 Schaden pro Sekunde)
+12 Ausdauer
+11 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und Effekte verursachte Heilung um bis zu 227.
Anlegen: Stellt alle fünf Sekunden 8 Mana wiederher.

Hortus' Siegel der Brillanz (13,69 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Nebenhand
+18 Ausdauer
+20 Intelligenz
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 23.

Schienenbeinschützer des Zerschmetterers (11,40 %)
Wird beim Aufheben gebunden
Beine — Platte
1019 Rüstung
+25 Stärke
+37 Ausdauer
Roter Sockel
Gelber Sockel
Blauer Sockel
Sockelbonus: Blockwert +6
Benötigt Stufe 70
Anlegen: Erhöht die Verteidigungswertung um 25.

Den kompletten Loot und aktuelle Infos finden Sie wie immer auf ▸ www.buffed.de

(X,XX %) = Dropchance